

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年3月27日
97
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
極限流爆機攻略
SYPHON FILTER／FINAL FANTASY VI／電車GO!2
TOKYO GAME SHOW '99春
東京玩具展'99
全面披露各大廠商最新動向
PlayStation 2 VS Dreamcast?!
關乎人類存亡終極之戰
BLUE STINGER
ブルー スティンガー
FINAL FANTASY VIII 超強攻略第四回
格鬥王連續技表一目了然
100期記念倒數
還有 3 期!
梦回三国扫描
隨書附送
動漫資訊為你報道
PLAYERS ZONE VOL.16
動感畫面完全盡覽
互動遊戲誌VCD
每本港幣35元
4 895011 310974
© SEGA ENTERPRISES.

xers@gpm.com.hk

# Xers

An Enlightment in personal computing world



係時候帶我返屋企啦！

新登場特價$20

第二期
2nd Issue



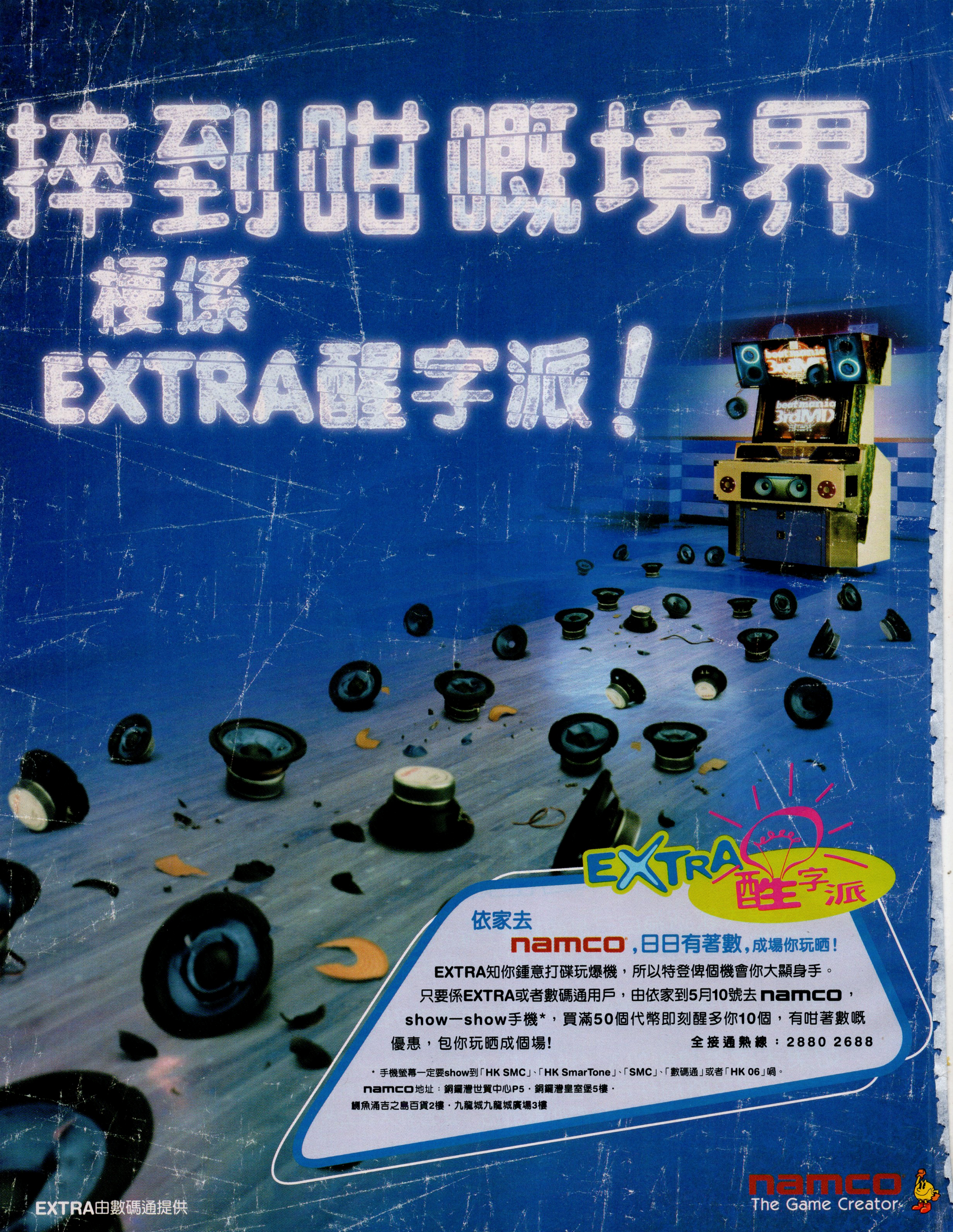



只要大家認為自己是個勤奮上進的人，在打機方面有一定的水準，而且又有一定的中文寫作能力，便有可能加入，成為我們的一份子。

當然，如果大家是懂得日文的話便最就好啦！

如果大家希望能加入《遊戲誌》的話，請將一份履歷表，連同一份大約1000字的遊戲介紹或攻略稿件寄「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」，並請在信封面註明「應徵」，如果合我們心意的話，便會約大家上來面試。

唔好再等！加入《遊戲誌》嘅機會唔係成日有，快人一步，理想達到啊！



捽到咁嘅境界
梗係
EXTRA醒字派！
EXTRA醒字派
依家去
namco，日日有著數，成場你玩晒！
EXTRA知你鍾意打碟玩爆機，所以特登俾個機會你大顯身手。
只要係EXTRA或者數碼通用戶，由依家到5月10號去namco，
show一show手機*，買滿50個代幣即刻醒多你10個，有咁著數嘅
優惠，包你玩晒成個場！
全接通熱線：2880 2688
* 手機螢幕一定要show到「HK SMC」、「HK SmarTone」、「SMC」、「數碼通」或者「HK 06」喎。
namco地址：銅鑼灣世貿中心P5．銅鑼灣皇室堡5樓．
鰂魚涌吉之島百貨2樓．九龍城九龍城廣場3樓
EXTRA由數碼通提供
namco
The Game Creator

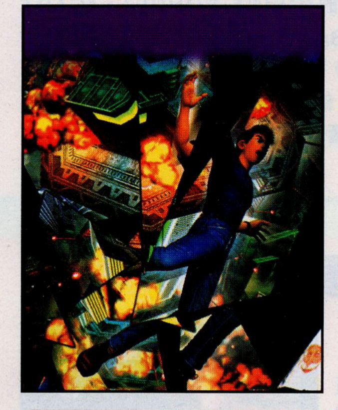


若説三月是Dreamcast的黃金蜜月期，相信絕對不會有人反對，因為像《HOD 2》和《MVC》等大作紛紛出籠，氣勢比起聖誕節那時還要強，而近日最大的話題作當然是《BLUE STINGER》，效果實在令人嘆為觀止，唯一要擔心的是同類遊戲好像越來越多了…（FUKUDA）

# 第九十七號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）





## 春夏季最強遊戲列陣



## 你估我哋又點睇呢？



梦回三国扫描

## 新GAME介紹



## 攻略一族



## 玩家特區



## 遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄1: 格鬥王連續技表為你獻上
FINAL FANTASY VIII 超強攻略第四回

附錄2: 新鮮滾熱辣動畫情報
PLAYERS ZONE VOL.16


◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、非洲、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、超音潛艇、仁魂、歐陽明
◆封面設計／JOAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆助理市場經理／Christine Lam
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街1064-66地下B座
電話：2720-8888

# STREET FAXER II Turbo

FAXER：J.J

## 《BIOHAZARD 2》搶閘於N64推出！

美國的任天堂公司一個突如其來的驚人消息——《BIOHAZARD 2》將會推出N64版本！！

根據美國任天堂的消息指出，這次《BIOHAZARD 2》會一如其他N64遊戲一樣是以盒帶為媒體，而和PS版相比，N64會加入高解像畫面，加入一些新的道具讓玩者獲得有關前作《BIO HAZARD》的資料，此外更會有一個「暴力調節器」，讓玩者自行改變血的顏色，以減低家長對這遊戲的抗拒程度。

這N64版的《BIOHAZARD 2》預定會於今年秋天推出，並對應振動配件。

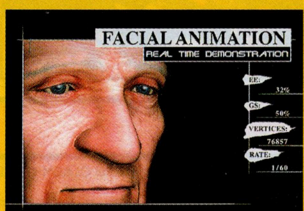



## 美國SEGA社長宣言要奪回市場佔有率

在本月17日舉行的一次遊戲開發人會議中，SEGA AMERICA的社長BERNIE STOLAR在他的演講中談到今後的方針時，不單答應「SEGA會奪回市場佔有率」，亦同時發表了預定今年秋天在美國推出的十多個作品，對於PS 2的發表，他嘲笑為「本公司的對手看來已經慌張到要急於將製品投入市場」，並表示會對所有參加這次會議的軟件開發人提供全天候的支援。

而在同一個會議中，亦透露了與美版DC同時推出的作品名單，當中有已推出日版的《SONIC ADVENTURE》、《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《THE HOUSE OF THE DEAD 2》及《POWER STONE》，亦有現時未推出的《GEIST FORCE》、《CART RACING》、《MORTAL KOMBAT 5》、《READY 2 RUMBLE》、《惡魔城》及《SOUL CALIBUR》，雖然美國SEGA仍不肯公開美版DC的售價及確實的發售日期，但表示將會改用56K MODEM，不知到時日版DC是否也會同時獲得升級呢？

## SQUARE在網頁上介紹PS 2畫面




最近SQUARE在自己的網頁內，發表了一系列有關PS 2畫面的資料，內容分為「老人的臉」、「多人數格鬥」、「跳舞」三個部份，其實即是當日在PS2發表時所使用過的畫面，不過這次在每個部份都有詳細的解釋，還將一些專有名詞再作進一步的註釋，有興趣的朋友不妨到這網址一看：

http://www.square.co.jp/topics/ps/index.html



## 女女女 VS 女女女 遊戲

SNK旗下的軟件開發公司夢工房，最近宣布會製作一個對應NEOGEO POCKET COLOR的動作遊戲《SNK GALS FIGHTERS》，顧名思義，裏面當然會有齊SNK所有著名女角吧，雖然仍未知發售日期，但會是個值得期待的作品。

## PW公司再次撤出遊戲業界

PANASONIC WONDERTAINMENT最近以經濟不景以及主公司改變了經營方針理由，再度撤出去年春天才再度開始的遊戲業界。

這公司最初曾參與3DO及M2等主機的開發，但從市場上消失了一段日子後，去年又突然發表會製作DC用AVG軟件《WEB MYSTERY看見預知夢的貓》及WS用PUZ作品《語樂王TANGO！》，而隨着這次撤出，上述兩個作品的開發原本已告中止，但在多番交涉後，最後決定會改由MOBIUS推出，暫定發售日期分別為4月22日（《WEB MYSTERY看見預知夢的貓》）及4月1日（《語樂王TANGO！》）。

## 賤物鬥窮人，1300日圓有GAME玩

PS繼早陣子的1500日圓系列遊戲後，另一間遊戲生產商HECT已宣布將於5月27日開始，推出一個名為「本格派1300YEN」的遊戲系列，系列中的作品當然全部也是1300日圓，預定全個系列將有12集，至於種類則有麻將、日本將棋及方塊式遊戲為主，相信到了這種價錢，支持一下正版亦不會太辛苦了吧……

## DC陪你過3日2夜四十蚊有找

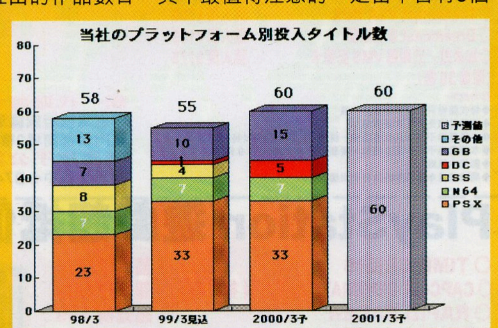
SEGA將會從本月25日開始，通過大約一百間零售店，提供租用Dreamcast的服務，專用主機連軟件的套裝預計會定為3日2夜500日圓、8日7夜800日圓的程度。




這種服務其實是作為促銷運動的一環，不過所租出的會是一種專供租用的「體驗套裝」，裏面除有省略了部份機能的主機及控制器外，亦會連同《SONIC》及《SEGA RALLY 2》的體驗版，數目則大約有一千套左右。

## KONAMI面對2000年的遊戲機戰略

最近KONAMI在其網頁內有關家庭遊戲機事業的公司策略介紹中，表明了會繼續保持在多個平台推出遊戲的策略，強化運動等現時佔有優勢的遊戲性質作品，並會進一步確定音樂模擬作品的地位，而在同一份報告中，有一項是顯示明年KONAMI打算在各平台推出的作品數目，其中最值得注意的，是當中會有5個DC作品存在！雖然2000年內推出現時言之尚早，但實在令人期待那會是些怎樣的遊戲。




## 音樂遊戲情報數則




KONAMI最近公布將於5月27日推出另一張《beatmania》附加碟《beatmania APPEND GOTTAMIX》，這張只售2800日圓的碟子，和上次一樣是需要有PS版《beatmania》來開機的，此外PS版的DDR《Dance Dance Revolution》將會加入部份《Dance Dance Revolution 2nd Mix》的歌曲。

## CAPCOM創立新時代遊戲機中心

CAPCOM最近打算將旗下一些自己經營的遊戲機中心轉營，希望能吸引更多顧客。

這種新型的遊戲機中心「NICKEL CITY」會採用類似遊樂場的經營方式，首先會在場內設置指導員確保全面禁煙，令家長能放心帶小孩子進場，但最特別的，是每人只要支付300日圓入場費，便可以用低價玩到場內2~300台遊戲機，其中舊機最低可以免費，最貴亦只會每局收50日圓。即使是一般每局100日圓的新機，亦只需20~80日圓便可玩到。

這種遊戲機中心會設置較多麻將、日本將棋等玩法簡單的機種，指導員更會在有需要時教導你遊戲的玩法甚至當你的對戰對手。

現時CAPCOM會先將十九間直營店的其中四間改以這種方式經營，若效果理想的話則有可能會擴展到其他地區，不知香港會否也有遊戲機中心效法這種方式呢？

## SQUARE率先到歐洲設立前線基地

SQUARE為了對PS2的推出做好準備，最近在英國倫敦設立了「SQUARE EUROPE」，將一直以來交由SONY售賣的遊戲改由這公司售賣，目標是擴大今後相信會繼續發展的PS市場。

SQUARE EUROPE首個推出的作品，是預定今年秋天歐洲推出的《FINAL FANTASY VIII》，其實SQUARE在日本早已設立在便利店賣GAME的流通路線，在美國亦與當地大規模零售商合拼設立了子公司，這次建立起歐洲的銷售網後，相信日後對軟件的銷售會有更大的操縱權。

而同一時間，SQUARE亦已證實FF VIII除了英文及法文版外，亦會推出西班牙文版及意大利文版。



# 優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

## DC 主機、配件大優惠



○憑本券購買 DC 主機，即送變壓火牛一隻
○憑本券購買任何 DC 遊戲（《超級摩洛哥賽車模擬 2》除外），即可獲贈 VMS 記憶卡電池一粒

| | |
|---|---|
| ○《超級摩洛哥賽車模擬 2》 | 迷人價 $149 |
| ○ Dreamcast VGA BOX | 迷人價 $399 |
| ○ Dreamcast S 輸出線 | 迷人價 $189 |
| ○加米拉／三頭龍 VMS 記憶卡 | 迷人價 $175 |

（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## NEOGEO POCKET COLOR 最大戰速

NEOGEO POCKET COLOR（海藍色） 特惠價 $806 送專用火牛
（限售 30 部）




使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## PlayStation 遊戲超抵價發售

| | |
|---|---|
| ○ TIME CRISIS | 超抵價 $50 |
| ○ CAPCOM GENERATION 第 5 集 格鬥家們 | 超抵價 $99 |
| ○ RAPID RACER | 超抵價 $99 |

（限售 30 套）



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## 買薩爾達遊戲 送薩爾達攻略

憑券購買《薩爾達傳說～時之洋笛》，即送攻略本一本。
（限售 30 套）




使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## 主機修理現金優惠券

憑券到本店修理遊戲主機可作 $50 使用

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## PlayStation 硬件優惠

○憑券購買 PlayStation 7503 主機（110～240V），可獲贈 PS 記憶卡一張

| | |
|---|---|
| ○ HORI FIGHTING STICK（PS、SS 兩用） | 優惠價 $100 |
| ○原廠日本製造 PlayStation DUAL STOCK 手掣 | 優惠價 $120 |
| ○ PlayStation PAL CONVERTOR | 優惠價 $55 |

（名額 30 名）




使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## 電車 GO！2 狂熱發售

| | |
|---|---|
| ○《電車 GO！2》FULL SET | 狂熱價 $640 |
| ○《電車 GO！2》淨遊戲 | 狂熱價 $280 |
| ○《電車 GO！2》專用新控制器 | 狂熱價 $310 |
| ○《電車 GO！2》車掌陀錶 | 狂熱價 $100 |

（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## GAME BOY 遊戲狂熱發售！！

憑券購買 GAMEBOY COLOR 主機或任何 GAMEBOY 遊戲，即可獲贈 GAMEBOY 火牛或對戰線，送完即止。
GAMEBOY 強勁遊戲包括：POCKET MONSTER 紅／黃／綠、變型金剛 BEAST WAR～BEAST 戰士最強決定戰、大貝獸物語～THE MIRACLE OF THE ZONE II、遊戲王等




使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新一代遊戲公司**
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
**新星電子公司**
荃灣荃豐中心B74

## FINAL FANTASY VIII 深情特價 $410

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室




## 全面感受 beatmania

DJ Station PRO 專業捽碟盤 強勁價 $800




使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

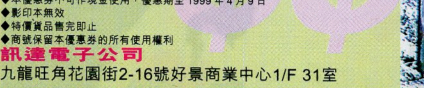
## 電車 GO！新手掣

電車 GO！2 專用控制器 特惠價 $310




使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



## NGP 機套送俾你

憑券到本店購物可換領 NEOGEO POCKET 機套一個，換完即止。

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



# Dreamcast 遊戲大特惠

○ MARVEL Vs CAPCOM　特惠價 $300
○ BLUE STINGER　特惠價 $300
○ 超級摩洛哥賽車模擬 2　特惠價 $180

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室




# WONDER SWAN 配件有著數

**憑券購買 WONDER SWAN 專用耳筒或專用對戰線可作 $20 使用**

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室




# NEOGEO POCKET COLOR 特價套餐

**NEOGEO POCKET COLOR 主機＋拳皇 R-2　套餐價 $830（加送專用火牛）**

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



# DC 特別版 VMS 全面特價

**加米拉／三頭龍 VMS 記憶卡　特價 $170**

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**訊達電子公司**
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



# DC 最新遊戲現金優惠

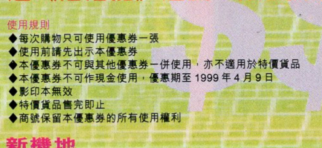
《GET BASS》連 DC 震動魚桿　憑券可作 $20 使用

憑券選購下列遊戲可作 $10 使用
THE HOUSE OF THE DEAD 2 連原裝光線槍
MARVEL VS CAPCOM
BLUE STINGER
三國志 VI
信長之野望將星錄 with POWER UP KIT
POWER STONE
AERO DANCING
SONIC ADVENTURE
（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新機地**
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）





# GAMEBOY COLOR 大特惠

**GAMEBOY COLOR 主機（任何顏色）**
**連《泡泡龍》遊戲　特惠價 $478**

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新機地**
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



# 手提捽碟機最新版

憑券購買「beatmania pocket 2」手提捽碟機可作 $20 使用（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新機地**
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



# N64 遊戲現金代用券

MARIO PARTY　憑券可作 $10 使用
DRACULA 惡魔城默示錄（日版）　憑券可作 $10 使用
POCKET MON SNAP　憑券可作 $10 使用
（凡到本店沖晒 POCKET MON SNAP 相片，即可免費多沖晒一次）
任天堂 ALL STARS 大亂鬥　憑券可作 $10 使用
（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新機地**
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）




# GAMEBOY 遊戲大優惠

beatmania GB　憑券可作 $10 使用
POCKET MONSTER 藍色　憑券可作 $20 使用
DRAGON QUEST MONSTERS　憑券可作 $10 使用
薩爾達傳說 DX　憑券可作 $10 使用
遊戲王　憑券可作 $20 使用
（各限售 30 套）

**新機地**
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利






# NEOGEO 軟硬件全線優惠

月華之劍士 2 ROM 帶版　憑券可作 $100 使用
月華之劍士 2 CD 版　憑券可作 $10 使用
NEOGEO 帶機專用記憶卡　特惠價 $248
NEOGEO CONTROLLER PRO　憑券可作 $10 使用
NEOGEO CD 機　憑券可作 $100 使用
NEOGEO RGB 線　憑券可作 $10 使用
（限售 30 套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新機地**
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）





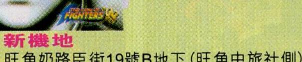

# PlayStation 新作優惠券

憑券選購下列遊戲可作 $10 使用（限售 30 套）
To Heart
電車 GO！2 BOX 版
FINAL FANTASY COLLECTION（送紀念時鐘一
IQ 博士
DANCING BLADE 任性桃天使 2
GALLOP RACER 3

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利




**新機地**



旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

# Dreamcast 配件超特價

以下配件憑券可作 $20 使用
Dreamcast 光線槍
Dreamcast 震動魚桿
（各限售 30 套）

以下配件憑券可作 $10 使用
震動卡、VGA BOX、手掣、VMS記憶卡、S線、軚盤

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 4 月 9 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

**新機地**
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



# TOKYO GAME SHOW'99 SPRING

TEXT：米奇、J.J

日本遊戲界一年兩度的盛事——東京遊戲展，剛於3月19~22日於日本的幕張國際展覽場舉行，這次以規模而言是歷來最大的一屆，入場人數亦打破了過往的記錄。

在19日的開幕儀式上，CESA會長上月景正在致詞時表示：「今次亦有來自海外的參展商。這實實在在證明了日本是電腦娛樂的發信基地。希望這個業界能有一天發展至『荷里活代表電影、紐約代表音樂、而東京代表遊戲』的地步」。雖然三日來幕張附近的氣溫急降，更不時下着毛毛細雨，但這並未阻止各地遊戲迷的決心，據官方的統計，3月19日業內日入場人數是18931人，公開日的20及21日則分別有65982人及78535人入場(兩日開場前排隊的人數分別是32000人及38000人)，令總人數達歷屆最高記錄的16萬3448人。

感覺上，這次遊戲展和過往最大的不同之處，是PS已到達成熟期，但DC又只在成長期，推出的軟件數目均比過往減少了(或許可以說是減少了廢GAME的數目)，而單是NEOGEO POCKET COLOR及WONDERSWAN等手提機的軟件數目，便佔了全個展1/4以上。

此外，音樂及跳舞遊戲的成功，亦似乎令各廠商帶來影響，在下就發現TECMO、BANPRESTO、KONAMI、SCE、BANDAI以至ENIX均不約而同地安排了跳舞作為表演節目，令氣氛比以往看來較為熱鬧。

然而，同時間不論業內人仕或一般到場的機迷，也可能會察覺到今屆各廠商是在不知不覺間「縮皮」，各廠商所派送的遊戲體驗版及贈品的數目減少了很多，就連SEGA向來在車站派的宣傳膠袋，在最後一天竟然未到10時就已經派完，不知這會是短暫的情況還是惡化下去的第一步。

但無論如何，這次遊戲展仍充滿了很多最新情報，請各位慢慢欣賞吧。

## SEGA™

這次SEGA的攤位主要分為五部分，莎木展區、SEAMAN展區、其他新作展區、NETWORK WORLD和大熒幕，在整個GAME SHOW中，大熒幕都不停地播放DC新作的片段，吸引了很多觀眾。

GAME SHOW中SEGA可謂最多事情發表的公司，《莎木》分段推出自然是當中最受注目的。開展初日，鈴木裕就在大熒幕處發表這消息，第一集《一章　橫須賀》將於8月5日發售，鈴木裕強調雖然故事分成了多段，但第一集的內容已足夠大家享受到《莎木》的精采之處。當記者問到鈴木裕全套《莎木》將有多少章的時候，他表示構想中將有16章，不過他坦言如果能夠出到當中的三分一就相當不錯。據此估計，《莎木》可能是5部作。在《莎木》展區，SEGA安排了很多試玩台，分門別類的讓參觀者試玩FREE BATTLE、QTE和事件對答等部分，而最多人排隊的，自然是在會場中特設的VMS遊戲《收集莎木》下載區，弄至SEGA方面要多次暫停下載。

另一個很多人注意的發表當然是好事之徒飯野賢治的《D之食卓2》發表會。飯野在大熒幕上公開了一些新畫面，包括經過重新製作的黑人女人甘巴利的畫面和多個戰鬥場面示範，飯野表示遊戲很真實性，所以即使玩者完全不去操縱羅茲冒險，其他的NPC都會有各自的行動。在示範中，甘巴利會座在搖椅上嘆氣，間中又會到火爐去添柴。說到發售日，飯野在首天公開日就發表過「《D之食卓2》將在《BIO HAZARD》推出前3個月推出」的發言，不過第二天他就不再那麼多口，閉早了人家嗎？

NETWORK WORLD是今次SEGA攤位的重點區域，他們特別設了幾部上網機，與遠在東京JOYPOLIS進行DC網上遊戲《收集！轉轉溫泉》的對戰賽，此外，他們又公布了多款網上遊戲，包括《電波少年的懸賞生活軟件》、《SUPER PRODUCERS》和《DIGITAL競馬新聞》。另外，兩款上網軟件——新的《DREAM PASSPORT 2》和將由4月23日開始免費派發給DC用家的《WEB TV》也有展出。《DREAM PASSPORT 2》改善了不少過往的問題，例如對應FLASH和JAVA SCRIPT，又可以在EMAIL內加入附加檔案；而《WEB TV》就是由MICROSOFT提供的上網和電郵服務。可惜相信這兩個軟件暫時在香港都沒有用。

除了網上遊戲之外，SEGA攤位還有很多DC遊戲試玩台，而較地下的要算是將於6月推出的《SEAMAN》——一隻養人面魚的遊戲。當然，SEGA攤位自然少不了湯川元專務，在最終日散場前，他便出來感謝大家到場欣賞，還說如果DC成功的話，他便可以升回原來專務的職位，這種宣傳手法算不算是苦肉計？



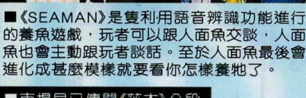
■SEGA攤位在完場時發生了一段小插曲——在湯川專務發言完了，大家準備離開時，司儀突然說有紀念品送給觀眾，近200名觀眾立即衝到SEGA的攤位，令情況變得很混亂，而派紀念品的計劃亦只有取消。到底SEGA想派些甚麼呢？



■除了《收集！莎木》之外，SEGA攤位還有多個VMS下載區，供參觀者下載一些特別的資料回去。



■《SUPER PRODUCERS》是個音樂監製的育成遊戲，玩者不單可以培養一個自製歌手出來，還可以為他／她作曲，然後把這些資料上網，其他玩者就可以上網下載你的作品和你旗下的歌手來欣賞他／她的表演，是個相當有心思的網上遊戲。



■《SEAMAN》是隻利用語音辨識功能進行的養魚遊戲，玩者可以跟人面魚交談，人面魚也會主動跟玩者談話。至於人面魚最後會進化成甚麼模樣就要看你怎樣養牠了。



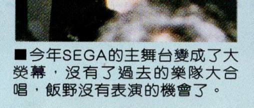
■市場早已傳聞《莎木》分段推出，鈴木裕表示《莎木2》(二章？)預定在年底推出。

■《電波少年的懸賞生活軟件》是個育成遊戲，你要從網上下載一些電子明信片來以抽獎為生，令遊戲主角的家變得愈來愈豪華。據知當中有些抽獎是真的哩！





■網上遊戲是現時Dreamcast的最大賣點，所以SEGA亦在GAME SHOW中努力催谷。圖為現場以《收集！轉轉溫泉》網上對戰的情況。



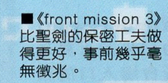
■今年SEGA的主舞台變成了大熒幕，沒有了過去的樂隊大合唱，飯野沒有表演的機會了。

■湯川元專務出場，立即博得觀眾的歡呼聲。

## SQUARESOFT



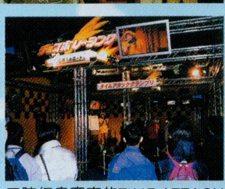
雖然《FF 8》已經推出了個多月，亦沒有任何關於PS 2的畫面公開，但SQUARE仍然是今次遊戲展中一間很受注目的廠商，除了已知的《SaGa FRONTIER II》、《陸行鳥賽車》、《Racing Lagoon》及《CYBER ORG》外，在展前突然公布的《聖劍傳說LEGEND OF MANA》及《front mission 3》均令到場的人帶來了一分驚喜，今次SQUARE仍然採用一貫的手法，設置了一台大型電視幕牆播放其一系列新作的CG及遊戲片段，此外亦設置了超過100部試玩台，但會場中只有剛推出的《陸行鳥賽車》舉行TIME ATTACK比賽，以EVENT來說依舊是一樣的低調。



■《front mission 3》比聖劍的保密工夫做得更好，事前幾乎毫無徵兆。



■為了宣傳《Racing Lagoon》，SQUARE依遊戲中的設定做了一部真車，更找來賽車女郎，十足十車展一樣。



■陸行鳥賽車的TIME ATTACK比賽，反應亦算不俗。



### 聖劍傳説 LEGEND OF MANA

機種：PlayStation
性質：ARPG
發售日：99年夏
遊戲人數：1人



雖然事前不少傳聞說這一集會棄用《聖劍傳說》為遊戲名字，但最後還是如大家所見的；遊戲在畫面及系統都基本上繼承了超任版的風格，而在新系統方面，則有一個可自行將冒險地設在圖版上的「LANDMAKE SYSTEM」及可自行設定各擊對應動作的「ACTION EDIT SYSTEM」。

這遊戲會隨4月1日發售的《SaGa FRONTIER II》附送體驗版，不應錯過。

© SQUARE

### front mission 3

機種：PlayStation
性質：SRPG
發售日：未定
遊戲人數：1人

第二次在PS上推出的這遊戲，感覺上在基本系統方面並沒有很大的改變，但在表演手法方面就老練得多，現時所見最大的特色是這一集的世界觀更接近現代，舞台亦是日本及美國等國家，此外在戰鬥時駕駛員可離開機體，增加了戰鬥的變化。



© SQUARE

### Racing Lagoon

機種：PlayStation
性質：RACING RPG
發售日：5月27日
遊戲人數：1人

以一個介乎真實與虛構的「橫濱」為舞台，將賽車與RPG要素混合起來的作品，雖然保持了SQUARE一貫的高水準畫面質素，但暫時所得的反應是應為操作的反應較差，希望到實際推出時會有所改善。





© 1999 SQUARE

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

剛公布了次世代PlayStation主機的SCEI似乎早就猜到大家會為PS2而來，所以他們一早就準備了告示牌通知大家今次GAME SHOW不會有關於PS 2的內容展示。今次SCEI攤位的重點，落在四隻遊戲──《OMEGA BOOST》、《捉猴啦！》、《SPYRO THE DRAGON》和《UM JAMMER LAMMY》。

《OMEGA BOOST》是由製作《GT》的監製獨立出來製作的3D射擊遊戲，以操作簡單和爽快的速度感取勝，SCEI今次很努力去催谷這隻遊戲，不單大派體驗版，還設了一個試玩區，讓觀眾體驗這隻剛在今次GAME SHOW中公布要在4月22日推出的作品。有關方面還特地安排了這遊戲的程式師和策劃與香港等多個亞洲遊戲傳媒見面，可見有關方面對這遊戲的重視程度。



■SCEI特地邀來兩位《OMEGA BOOST》的製作人來接受亞洲傳媒的訪問。



■看似密室的《OMEGA BOOST》攤位，原來是通往後面試玩台的必經之路。

當然，《UM JAMMER LAMMY》始終是SCEI攤位的皇牌，她的現場演唱會吸引了很多玩家來欣賞。場內還設有大量試玩台讓觀眾試玩。

《捉猴啦！》是SCEI 6月推出的遊戲，這隻玩法有點似捉迷藏的遊戲是第一隻DUAL SHOCK專用遊戲，會在將推出的《SPYRO THE DRAGON》中附送體驗版。

心水清的讀者可能會發現，今次SCEI似乎不太着力去催谷PocketStation，沒有像去年GAME SHOW那樣，所有員工都掛了隻PocketStation。這可能是因為PocketStation的生產一直都追不上市場的需求，所以便索性減少宣傳，以免用家期待落空。



■LAMMY和PARAPPA同台獻技，是SCEI一直在GAME SHOW中所用的技倆。



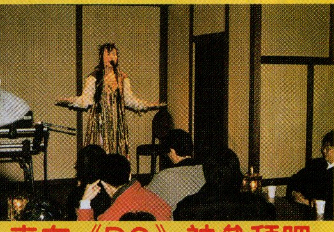


■SCEI攤位中真正催谷PocketStation的，相信就只有這個大招牌了。

# TGS 是非圈

## KING RECORD 開酒吧

為了宣傳新GAME《LODOSS WAR》，KING RECORD很花心思地建了一間小酒吧般的攤位，還搞了個小小演唱會，置身其中，真有置身東歐的風情，不過大家對那遊戲就似乎不太關心。



## 來向《DQ》神參拜吧

宣稱會於暑假推出的《DRAGON QUEST VII》在今次的GAME SHOW中還是沒有影踪，沒有試玩。可能是為了安撫一眾《DQ》迷，ENIX特別在攤位設了一座「DQ神社」，播放DQ製作人的訪問和新的遊戲畫面。來，我們齊向《DQ》神參拜，望它早日推出吧。





## 網上彈珠機店開張

DC最大的賣點就是上網。有公司就想出利用DC在網上開間日本彈珠機「PACHINGO」店，名叫「NETPACHIN」，還24小時營業。不過老實說，彈珠機其實是上班族和無業者為了打發無聊時間而玩的玩意，而且贏了的話還可以在黑市市場換到錢，網上彈珠店真的有可為嗎？



## 為泡妞排隊三小時

這個場面墟冚的攤位是屬於TONKIN HOUSE的，這間公司將要推出一隻戀愛模擬遊戲《L之季節》，可能是由於人物插圖相當精美的關係，引了很多人慕名而來，希望一親芳澤。不過看人龍最後的告示牌──竟要排3小時！？這遊戲推出時真要看看它有何利害。



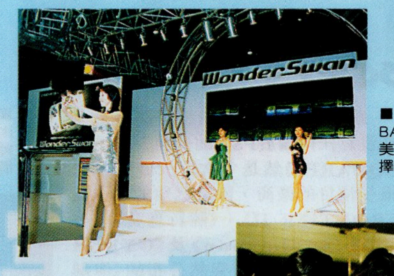

■作為在DC上推出的首個作品，《殖民星墜落之日》很自然地受到高達迷的關注。

# BANDAI

新推出的手提遊戲機「WonderSwan」有不錯的銷量，對於BANDAI來說可算是打了一支強心針，而事實上，這個最接近會場入口的廠商，在規模及展出的新作數目上均是在今次遊戲展中數一數二的。

今次BANDAI的會場主要可分為WS及非WS的兩部份，首先在WS的部份內，就設置了接近100部WS供大家試玩各款已推出以至《beatmania》及《鐵拳CARD GAME版》等未推出的作品，此外還不斷舉行宣傳WS的節目及進行對戰大會，優勝者更可得到特製的金色版本WS一部。

至於在WS以外，BANDAI亦有相當多的作品推出，其中除了4個響應高達20周年記念而推出的遊戲外，亦有不少新作或開發中遊戲的最新畫面公開，可見BANDAI實在是一間不容忽視的廠商。



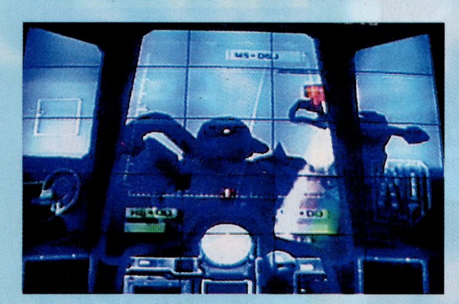
■就像時裝表演一樣，BANDAI以穿不同顏色服裝的美女來介紹有多種顏色可供選擇的SW。


■會場中展出多個SW新作供人試玩，反應亦算不錯。

## 機動戰士高達外傳 殖民星墜落之日

機種：Dreamcast
性質：STG
發售日：99年6月
遊戲人數：1人

這個將會在DC推出的高達外傳系列最新作，採用戰爭漫畫專家小林源文作人設，玩法則類似SS版的高達外傳，同樣是以3D視點來進行，但這次的機種換上了DC，不論在畫質及效果的表現都大幅強化，這次在遊戲展雖然只展出完成度50%的版本，但已令不少高達迷嘆為觀止。




## SD 高達 GGENERATION-0

機種：PlayStation
性質：SLG
發售日：99年夏
遊戲人數：1人

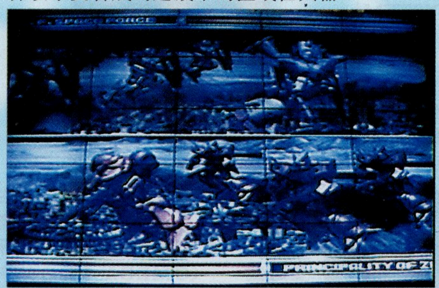
簡單來說即是前作《GGENERATION》的改版，機種數目從480增至700種以上，登場人物從250人增至500人以上，而登場作品亦從前作的14套增至22套，版面方面會主力增加V高達以後「近代高達」的故事，CG片段亦會從13段增至30段以上。




## 機動戰士高達 基力之野望 ~自護之系譜~

機種：PlayStation
性質：SLG
發售日：99年冬
遊戲人數：1人

這個則是SS同名遊戲的移植版，當然在整體上會作出大幅的改良，戰鬥時的CG會沒有SS版時那種粗糙的感覺，而最重要的是機種增至250種以上，已知新增的機體就有GP-02，而它的核彈攻擊更會成為遊戲中的區域性兵器。




## COUNTDOWN VAMPIRE

機種：PlayStation
性質：AVG
發售日：99年秋
遊戲人數：1人

BANDAI最近新公布的作品之一，整體感覺上有着很強烈的《BIOHAZARD》影子，職業為警察的主角Keith為了解開吸血鬼突然出現的謎而戰；會場中雖然未能試玩，但就播出了一段精采的錄影帶片段。




## 新世紀 EVANGELION

機種：N64
性質：ACT
發售日：99年5月
遊戲人數：1人

這個期待已久的N64作品，這次展出了一個有三版可供試玩的版本，但在主舞台介紹這遊戲時，則有一個應已接近完成的版本，所以估計應可準時推出。

這遊戲的特色是玩法有很多變化，例如對第3使徒時是一般動作遊戲，與明日香合戰第8使徒時則像音樂遊戲。

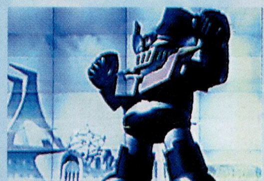







# BANPRESTO

相比起BANDAI，BANPRESTO的新作數目就少得多，而且最主要的亦是數個「機戰」系列作品，不過BANPRESTO除了在場館內提供試玩外，重點放了在EVENT方面，其中有「機戰」系列的製作及畫面負責人寺田貴信及山添先生舉行對談會供大家發問有關「機戰」的問題，但最受歡迎的節目則不容置疑是由水木一郎、影山ヒロノブ及堀江美都子等超著名動畫歌手合演的「SUPER ROBOT SUPER LIFE」，三人在台上獻唱「鐵甲萬能俠」、「三一萬能俠」、「超力電磁俠」以至機戰系列的多首名曲，令這裏的吸引力一點也不比其他廠商遜色。


■在對談會正式開始前，首先播出了收錄在《超級機械人大戰COMPLETE BOX》DISC 2的CG片段「HISTORY OF SUPER ROBOT WARS」。


■對談會中，寺田貴信表示機戰系列從計劃階段數起已接近10周年，打算幹些特別的EVENT……難道會有新一輯又或是10周年特別版推出！？


■在對談會與演唱會開始前的一段時間，水木一郎與寺田趁機談了一會，其實是宣傳WS版的《超級機械人大戰COMPACT》。


■水木一郎與影山ヒロノブ可稱得上是早期和近年最出位的熱血動畫歌王。

# バンダイビジュアル

源自BANDAI的BANDAI VISUAL今次展出的所有作品都是動漫畫中移植過來的作品，其中，《MACROSS VF-X 2》、《超時空要塞～可有記起愛》和《三一萬能俠大決戰》都有試玩台讓觀眾試玩。

BANDAI VISUAL的重點落在夏季推出的《MACROSS VF-X 2》身上，這次廠方推出了新的「可變視點」技術，他們還特別為這技術申請專利。廠方說利用「可變視點」，就可以忠實模擬在《超時空要塞》動畫中的空戰場面。據米奇測試，三種型態在這個版本的確各有特性，玩者要隨時按情況變換型態來狙擊敵機。不過在體驗版的版圖中就沒有上一集穿梭於高樓大廈間的場面，也不用擔心飛機會撞到地面，這是跟上一集最明顯的分別。

《三一萬能俠大決戰》是另一隻很多人試玩的遊戲，會場中展出的體驗版就只讓大家一試遊戲中一個迷你遊戲——合體。除了上述遊戲外，BANDAI VISUAL還公布了他們今後的新計劃。

## PATLABOR THE GAME

機種：PlayStation
性質：ACTION ADVENTURE
發售日：99年夏季
遊戲人數：1人

早前曾經隨遊戲附送了體驗版的《PATLABOR》今次只以映片形式展出。而在4月推出的PS版《可有記起愛》中，就會附送VER 2.0的體驗版。



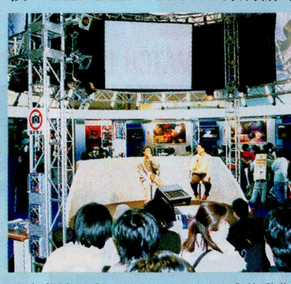




## 青之6號

機種：PlayStation
性質：ADVENTURE＋SIMULATION
發售日：99年秋季
遊戲人數：1人

憑着出色的視覺效果而廣受注目的OVA被移植成PlayStation遊戲，今次展出的都只是動畫片段。BANDAI VISUAL特別請來這片的導演前田真宏和遊戲的宣傳擔當進行對談會作宣傳。



■廠方請了《MACROSS VF-X 2》的動作監督板野一郎來介紹這遊戲的特別之處。



■《青之6號》對談會





■三一萬能俠合體訓練分為多個級數，愈練下去難度便愈高，例如要在強風下合體。

# FROM SOFTWARE

FROM SOFTWARE今次的攤位比過往的GAME SHOW都要大，他們主要展出的作品有他們第一隻DC遊戲《FRAME GRIDE》、剛公布的PlayStation遊戲《SPRIGGAN》和《ECHO LIGHT #2睡眠的支配者》。

廠方特別按排了多部試玩台，讓觀眾一試《FRAME GRIDE》的對戰功能。會場中可供試玩的版本只可以讓用兩種機體，而即使是修改機體的部件每個部分亦只有兩款可供更換。玩上去的感覺跟《ARMORED CORE》分別不大，當然畫面華麗得多，模型亦紮實得多。而即使是通信對戰方面，也不覺得有甚麼影響。廠方還搞了個比賽，獎品包括這遊戲的體驗版。

FORM的另一隻重點遊戲就是漫畫改篇的遊戲《SPRIGGAN》，會場中亦有體驗版供試玩。雖然該遊戲有很重動作格鬥的成分，但體驗版卻很考腦筋。由於一開始角已置身於敵陣之中，硬闖只有死路一條，所以玩者得立即操縱主角衝出重圍，而不是要擊倒敵人。比想像中更需要頭腦的一隻遊戲。

同時，廠方也搞了一個TGS盃《ARMORED CORE》比賽，參賽者可以帶同自己的機體SAVE來跟人對戰反應也算不俗。

## FRAME GRIDE

機種：Dreamcast
性質：對戰ACTION
發售日：99年夏季
遊戲人數：1～2人





## SPRIGGAN

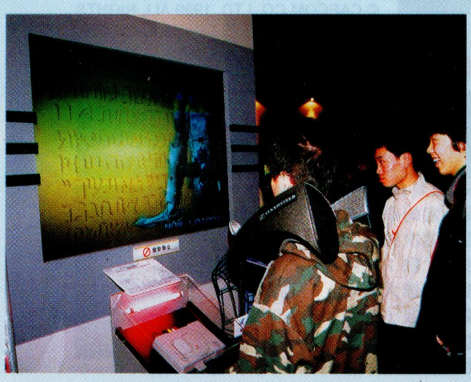
機種：PlayStation
性質：3D ACTION BATTLE
發售日：99年夏季
遊戲人數：1人

## ECHO EIGHT #2睡眠的支配者

機種：PlayStation
性質：3D REAL TIME ADVENTURE
發售日：99年夏季
遊戲人數：1人







■會場中以《SPRIGGAN》來示範一件掛在肩上的體感喇叭，不過0效果好像不太明顯。



■《FRAME GRIDE》對戰賽

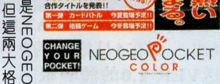



# SNK

除了DC版的《KOF'98》外，想不到上次遊戲展SNK才剛推出NEOGEO POCKET，今次已完全變成了COLOR版的天下，會場中近100部試玩台除展出了一些與主機同時推出的作品外，亦有不少未發售遊戲可供試玩，而SNK或許是為了強調NEOGEO POCKET不是小孩子玩意的形像，在場內還準備了花式滑板表演。

不過，最令人感到驚喜的，還是在20日突然派發的宣傳單張，內容竟是：SNK VS CAPCOM，這兩間感覺上是對立的公司，將會在NEOGEO POCKET合作推出作品，先是在今年夏天推出一個咭牌遊戲，然後再於冬天推出格鬥遊戲，雖然未有任何畫面公開，但絕對是一項令人興奮的事情，而大家最希望的，當然是這合作日後會推展到街機之上吧。




■雖然暫時只是NEOGEO POCKET版，但這兩大格鬥廠商的合作，實在是令人感到興奮的事。




■DC版《KOF DREAM MATCH 1999》的完成度，看來是不少格鬥迷最關心的事。



■這個有點像電視接收器的東西便是NEOGEO POCKET的紅外線部件。

■看來SNK打算將這個青年人喜歡的玩意代表NEOGEO POCKET，令人覺得這部機不是小孩子玩意。

■會場內示範了NEOGEO POCKET與DC連接時的樣子。

## 餓狼傳說 WILD AMBITION

機種：PlayStation
性質：FIG
發售日：99年6月
遊戲人數：1~2人

這3D版的餓狼傳說，亦即將在PS上登場，然而這次展覽中只是以街機版來作介紹，未能確定PS版與街機版之間的差異。



## THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

機種：Dreamcast
性質：FIG
發售日：99年5月
遊戲人數：1~2人

SNK首次在DC推出的KOF，在今次遊戲展中所展出的是一個已經有很高完成度的作品，其最大的特色除了是加插動畫片段，戰鬥舞台的背景更改以3D製作，以展覽中可玩的一版為例，版面開始前會看見火車向畫面中駛出，而在戰鬥中更會隨着位置改變而有角度上的差異。



## DIVE ALERT

機種：NEOGEO POCKET COLOR
性質：SRPG
發售日：4月29日
遊戲人數：1~多人




這個是對應同樣在4月29日推出的紅外線部件的首個作品；遊戲會以SRPG的形式進行，並同時推出以男孩子及女孩子當主角的兩個版本；玩者要操縱潛艇與其他人戰鬥，遺憾的是遊戲展中的版本並不能進行紅外線對戰……



# CAPCOM

這次遊戲展CAPCOM將主力放了在DC版的《MARVAL VS. CAPCOM》及《少年街霸3》之上，同時更在場館內設置了一個小型放映室，播放剛公布的新作《DinoCrisis》及期待的DC作品《BIOHAZARD CODE:Veronica》的最新片段，此外還有一些剛推出不久的作品，而CAPCOM的COSPLAYER亦是這裏的特色之一，謀殺了不少到場人仕的菲林。

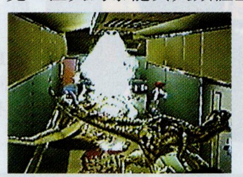
■CAPCOM設在場館內的放映室門前，經常都擠滿了想一睹《DinoCrisis》真面目的人。




■會場內正講解DC版《少年街霸3》如何利用通信機能下載資料。



■多姿多采的COSPLAY一向是CAPCOM的特色之一，在選角方面亦向來有很高的水準。



■會場後方的一個角落，展示了日本氣槍名廠MARUI在各CAPCOM作品中登場過的槍支。

## DinoCrisis

機種：PlayStation
性質：AVG
發售日：99年7月
遊戲人數：1人

由創作BIOHAZARD的三上真司所製作的最新作品，是個以恐龍為題材的遊戲，從會場內所播放的片段所見，巨大的暴龍與人類體型差異的迫力及速龍的敏捷感覺均是過往在《BIOHAZARD》中所沒有的，而且亦發覺遊戲中除了要靠武器與恐龍戰鬥，很有可能會需要借助周圍的環境來擊退牠們。



## BIOHAZARD CODE:Veronica

機種：Dreamcast
性質：AVG
發售日：99年冬
遊戲人數：1人



這個公布了已有一段日子的遊戲，終於第一次正式展現在大家的眼前，從片段中會看到遊戲基本上是一隻「畫面更為漂亮的《BIOHAZARD 2》」，不論主角、喪屍及背景均描繪得相當精細，而在鏡頭的運用上亦更上一層樓，但缺點是原創要素似乎不多，新鮮感可能稍為不足。





## 少年街霸 3

機種：Dreamcast
性質：FIG
發售日：99年夏
遊戲人數：1~2人



今次CAPCOM其實是同時展出了DC版及SS版的，兩個版本都有着很高的完成度，其中DC版更利用了獨有的通信機能，可下載特殊的CPU人物在「最強流道場」中與自己的ISM人物對戰獲得段位認定，而SS版則和PS版一樣，收錄了新增的人物。

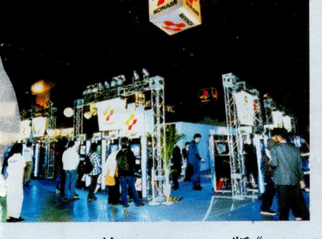


## GAIA MASTER

機種：PlayStation
性質：TAB
發售日：99年夏
遊戲人數：1~4人



這個具備了咭牌遊戲要素的桌上遊戲作品，這次只播放着錄影帶片段；遊戲的規則有點像大富翁，玩者需擲骰子在圖版前進，並購買沿途的土地，但當與其他對手爭奪土地時則會以咭牌遊戲來解決。





KONAMI

要數去年遊戲界的大贏家相信非KONAMI莫屬。KONAMI以一系列音樂遊戲令近年業績大幅提升，這次GAME SHOW他們便充分利用他們的優勢，大搞與跳舞機有關的EVENT和試玩台。他們特地造了一批外型酷似街機版跳舞機的PS試玩台，讓參觀者可以一試快將推出的PlayStation版《DANCE DANCE REVOLUTION》和其地毯腳掣的效果。試玩起來效果跟街機當然有段距離，但仍然可以接受。今次可供試玩的歌曲不多，不過KONAMI就特別安排了數部設有EDIT MODE的PlayStation版《DDR》和一部《DDR LINK VERSION》來讓觀眾一試即將推出與街機版連動的感受，玩者可以用記憶卡把編輯過舞步的資料拿到街機去試別人一試。當然，有那麼大量的試玩，自然少不了試觀眾一試身手的比賽了。

除了家庭版《DDR》之外，KONAMI也不忘推銷新的打鼓機和結他機，也引來不少觀眾試玩。而元祖的《BEAT MANIA》方面，今次就展出了快將推出的《GOTTANMIX》。

當然，KONAMI也不是只得音樂GAME的，其他快將推出的遊戲如《心跳回憶～敢程之詩》、《桃天使II》，甚至大家以為不會再出的《想見你》也有展出，不過聲勢就遠遠不及音樂GAME了，可以說，除了在精品售賣攤位外，我們已經很難在KONAMI裏見到藤崎詩織的芳踪了。而DC遊戲方面，他們的《AIR FORCE DELTA》當然有在自己的攤位中設試玩台，但反應就遠不及設在SEGA攤位那邊的好。

其實這個攤位最令人覺得奇怪的地方，是除了《DDR》比賽之外，剩下的舞台節目就是介紹他們的宣傳女郎。真不知KONAMI想打甚麼主意。



■KONAMI把接待櫃位設計到好像《DDR》街機一樣。





■有PlayStation版《DDR》試玩，大家都不會錯過。



■PlayStation版《DDR》用的地毯腳掣，隔着透明膠布感應能力也可接受



■附有EDIT MODE的PlayStation版《DDR》試玩台吸引了很多試玩，編輯過的舞步可以拿到旁邊的《DDR LINK VERSION》去試別人試玩。



■打鼓機和結他機一樣令人瘋狂





■《DDR》比賽一開始，攤位隨即人頭踴踴。

namco

說起來，NAMCO這次的攤位真的可以用大而無當來形容。雖然NAMCO亦有多隻新遊戲供觀眾試玩，但是真正稱得上大作的作品卻不多。而最主要的兩大展品，就是剛公布的DC版《SOUL CALIBUR》，和PS版的《ACE COMBAT 3 electrosphere》。

DC版《SOUL CALIBUR》是NAMCO自MEGA DRIVE以來再次為SEGA主機推出的遊戲，會場中展出的是自稱30%的版本，不過試玩過之後，就覺得這版本幾乎已可以拿出來賣。不單止動作流暢，人物也很紮實，招式方面基本上經已完成，只差一些微調和效果還未做好，據開發人說，這個版本的《SOUL CALIBUR》甚至比街機版還要好。相信買了DC的用家如果不買這遊戲，一定會是大損失。

至於《ACE COMBAT 3 electrosphere》那邊，一樣設有很多試玩台。無疑這個版本的場面和飛機數目都是最多的，而且還可以隨時改變視點，不過論畫面質素，尤其是雲霧的表現效果，反而不及上一集做得好。而採用了虛構的戰機會不會為傳統戰機迷所接受，米奇就有所保留了。

除了遊戲機之外，NAMCO今次還出了一件專為女孩子而設的小玩意，就是一部叫「PUKU PUKU ESTHE」的手提減肥遊戲機。玩法是輸入用者的體重、身高和年齡資料，它就會計算出用者的脂肪量和能量消耗，並會編製一份減肥日程給用者照着做。平時它就是一個小時鐘。至於它跟遊戲有甚麼關係嘛……



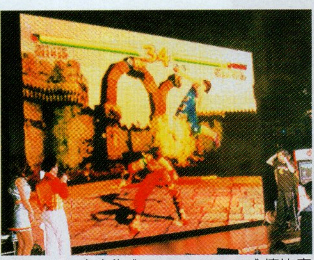
■《DRAGON VALOR》和《STAR IXIOM》今次都只是以錄影帶的形式在會場的電視上展出。



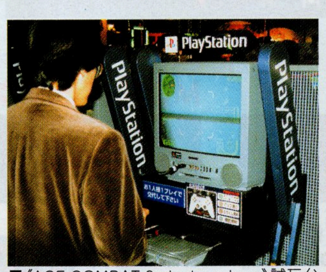
■NAMCO安排了很多部《SOUL CALIBUR》讓觀眾試玩。雖然遊戲本身的水準很高，不過看反應就似乎不太好了。







■NAMCO也有為《SOUL CALIBUR》搞比賽





■《ACE COMBAT 3 electrosphere》試玩台反應也不太好



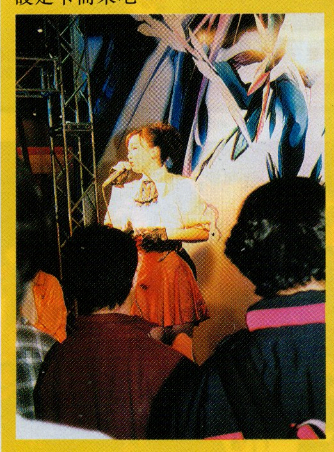


■NAMCO推出的減肥機。他們的宣傳女郎全都人手一部。

# TGS是非圈

## ESCOT——天國與地獄

要說到對比最大的攤位，相信非ESCOT的攤位莫屬。他們將會推出多款以美女為主的遊戲，包括CHOCO當人設的《PIXY GARDEN》和麻宮騎亞作人物原案的《WHITE DIAMOND》。不過這攤位很奇怪，一旦搞EVENT的時候就人山人海，一旦EVENT完了就變得水靚河飛，可能大家都是為了那套CHOCO繪製的《PIXY GARDEN》設定卡而來吧。



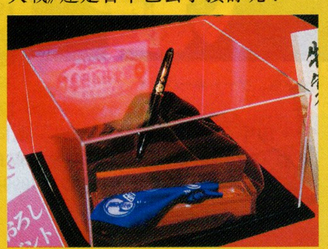
## 看漫畫有新方法

德間書店／INTERMEDIA COMPANY在今次的GAME SHOW中展出了用PlayStation看漫畫的新形式，名為《CLICK漫畫》。這種「遊戲」的畫面分佈就跟漫畫一樣，而且在有需要時還可以出現些特殊效果。現在已公布的題目有一期過的《瑪莉工作室》和《DYNAMIC機械人大戰》第一卷。攤位的反應不俗，不過要花1800日圓至2000日圓看一本漫畫，你覺得值不值？

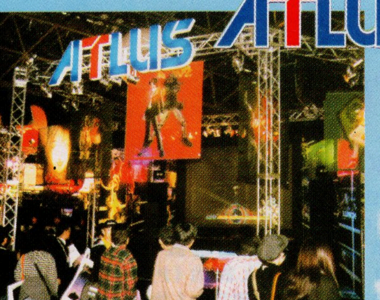


## PC版《櫻大戰》送精品

將於4月推出電腦版的《櫻大戰》會在初回版中附送一枝精美的原子筆，在今次GAME SHOW的PC CORNER攤位中我們就有機會先睹為快。《櫻大戰》迷是否早已去了預訂呢？



# ATLUS



■ATLUS的節目一個接一個，因此舞台前經常也擠滿了人。

向來以惡魔遊戲聞名的ATLUS，這次展覽中亦沒有令一班惡魔迷失望，PS版《SOUL HACKERS》、《PERSONA 2罪》及DC的《魔劍X》均有很好的反應，而除了試玩外，ATLUS亦準備了很多遊戲助興，例如在名叫「誰的說話」的遊戲中，便是要兩人鬥快在《PERSONA 2罪》的一定範圍內找出一句特定的句子；而在「惡魔繪畫師」的遊戲中，參加則要即場畫出自己心目中的惡魔，並由金子一馬先生作擔任評判。

■要在遊戲世界中找出一句特定說話，其實是很講求運氣的。

■「惡魔繪畫師」遊戲的參加者，全部都會得到金子一馬在自己的作品上加上簽名來留念。

## 魔劍X

機種：Dreamcast
性質：AVG
發售日：99年內
遊戲人數：1人

ATLUS的首個DC作品，是這個3D動作AVG，遊戲中玩者要利用近距離的斬擊及遠距離飛彈打倒不斷出現的惡魔，而這遊戲的特點之一，是各種登場的惡魔，均十分接近金子一馬的原設定，而圖版的其他方面亦繪畫得相當仔細，充份利用了DC的機能。





## PERSONA 2 罪

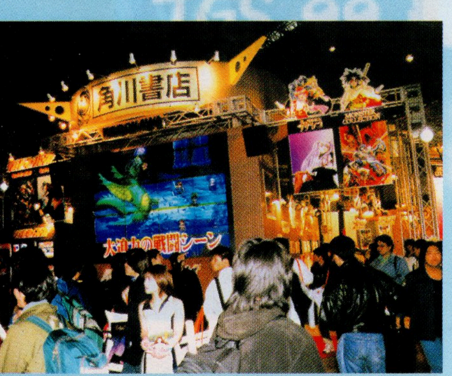
機種：PlayStation
性質：RPG
發售日：99年夏
遊戲人數：1人

同名遊戲的續篇。這一集雖然基本上的系統與上集相同，但就加入了「謠言」的系統，玩者會因所聽到的謠言而令故事、登場惡魔及道具的性質發生變化，此外亦加入了PERSONA的同時攻擊，與惡魔交涉時亦可讓最多3人參加。





# 角川書店




角川書店今次和Asmik Ace共同使用一個頗大的場館，其最大的特色則可算是其豐富的新作陣容，在場館前的電視幕場就不停地在播放各新作的片段。此外為了宣傳重點新作GATE KEEPERS，還請來了其人物設計後藤圭二及聲優栗山千秋舉行簽名會，場面亦相當熱鬧。


■GATE KEEPERS是這次角川書店的重點作品。


■MONSTER COLLECTION是個在日本售出已超過2億張的咭牌遊戲，會場內亦設了地方供人對戰。

## 宇宙機動 VANARK

廠商：Asmik Ace
機種：PlayStation
性質：AVG＋STG
發售日：99年夏
遊戲人數：1人

一個混合了冒險及射擊要素的作品，在射擊部份中，身為特殊機動部隊成員的主角要在不同的環境下與各種敵人交戰，而在冒險部份中，玩者則會因應自己的選擇而令接下來的射擊版面出現變化。





## 森之王國

廠商：Asmik Ace
機種：PlayStation
性質：RPG
發售日：99年夏
遊戲人數：1人

在妖精與人類共存的時代中，描寫主角如何拯救被大人及邪靈所污染了的世界，戰鬥方面則會採用回合制的模擬方式，暫時看來應該會是個頗為傳統的RPG。





## GATE KEEPERS

廠商：角川書店
機種：PlayStation
性質：SLG
發售日：99年夏
遊戲人數：1人




「機動戰艦NADESICO」的人物設計後藤圭二的最新作品，一個以1969年代為舞台的SRPG，遊戲中加插了不少動畫片段，以山口宏、田中公平等人為製作班底，並同時推出漫畫版本，可算是一個專攻動畫迷市場的作品。



## MONSTER COLLECTION

廠商：角川書店
機種：PlayStation
性質：RPG
發售日：99年初夏
遊戲人數：1人

將同名的日本著名國產咭牌遊戲PS化的作品，遊戲中採用了一個高戰略性的戰鬥系統，而故事方面則是一個串連起小說及漫畫的原創故事，喜歡咭牌遊戲的人不妨一試。





## 機動戰艦 NADESICO

廠商：角川書店
機種：Dreamcast
性質：SLG
發售日：99年夏
遊戲人數：1人

以同名作品電影版故事之後為題材，一個在DC上推出的戰略遊戲，這次展覽中只播出了錄影帶片段，暫時所見多邊形的戰艦只屬一般，不過在遊戲中會加入電影版所沒有的原創角色，機動戰艦迷不容錯過。



# GAME SHOW 四圍睇 《遊戲誌》恒例 ^v^!

## COSPLAY 大集合

每年GAME SHOW都是COSPLAY迷聚會的時候，可是今年由於氣溫驟降加上下雨，只得幾度，所以參加COSPLAY的人也少了很多。今屆有個很有趣的現象，就是扮奈戶流留的人明顯激減。想看看今年COSPLAY的精采之選？看吧！

■這位小姐上屆也有來扮演魔女，今年更添幾分韻味。



■今年最多人扮演的是《FF 8》的人物，這隊人就幾乎齊集了《FF 8》所有主要角色。



■由水木一郎、草尾毅等聲優擔綱演出的特撮片《VOICE LUGGER》竟然跑到GAME SHOW來搞宣傳，不過反應就好像不太好了。



■這位桃姬小姐原是KONAMI賣店攤位的宣傳女郎，但偶然也會出沒在COSPLAY區域。



■守護月天是會場中少數的純動畫人物，不過米奇想ENIX很快便會給她出遊戲的了。

## 制服大獎拾趣

每屆GAME SHOW的首日大會都會舉辦制服比賽，今年奪得廠商制服大獎的是DATA EAST，而得到廠方COSPLAY大獎的是IPC的《HEXAMOON GUARDIAN》人物。不過，既然篇幅有限，我們就選「好的」看吧。



■來自PC網上遊戲廠商MTCI的宣傳女郎。自從比賽落敗之後，那廠就棄用了披在制服上的「魚網」。

■KONAMI今年一共設計了三款制服，簡潔的設計令該廠取得比賽的亞軍。

■COSPLAY部門評判團特別獎是由遊戲商品代理商BROCCOLI正全力催谷的人物Di Gi Charat奪得，此女今後還會推出錫包卡、出唱片、拍廣告和很多人物商品，真可怕。

## 今年賣店乜都×

去年大排長龍的商品販賣CORNER今年明顯少了精采的商品出售，所以銷售也明顯沒有去年那麼利害。



■SQUARE的商品本來是今次GAME SHOW的搶手貨，不過當中有很多商品在未開場前已出售罄的牌，有些商品就要到正式公開日才開始有售，令很多人感到很掃慶。



■GAMEST今年一反傳統，沒有請七瀨葵繪畫奈戶流留，反而請了蘭宮涼來繪畫一輯奈戶流留和梨舞流留，奈戶流留的一套很快便給搶購光了。

## CARD CAPTOR 櫻 COSPLAY 比賽

除了大會所搞的COSPLAY比賽之外，將於4月推出AMEBOY±COLOR版《CARD CAPTOR櫻》的M²TO也搞了個人物扮演比賽。情況也是非常熱鬧的哩。

■最近玩卡GAME在日本成了一種幾近病態的風氣，專出人物商品的BROCCOLI亦快將推出一套請來很多著名畫家的遊戲卡《覺醒的少女們AQUARIAN AGE》，參與的畫家包括美樹本晴彥、垣野內成美、後藤圭二、水上廣樹等，聽起來相當吸引。今次GAME SHOW就有他們這個跟電視遊戲基本上沒有關係的攤位，不過反應就……



■這位不是參賽者，是廠方請來的宣傳女郎。不過跟參賽者相比，我看她的贏面較大。



■《CC櫻》比賽的冠軍在獲獎之後接受觀眾拍照和祝賀。

■會場內設有一個CESA大賞的投票攤位，不過投票人士似乎不太踴躍。









■去年KONAMI的音樂GAME帶動了街機遊戲熱潮，這次展覽的台上SHOW自然少不了現時大受歡迎的跳舞機的比賽了。

# '99東京玩具展精點之旅

採訪：米奇



在「東京遊戲展」舉行的一天，東京的另一個大型展覽會場——東京BIG SIGHT也舉行了今年度的東京玩具展。自從遊戲自「東京玩具展」分拆出來之後，入場人數大不如前，而事實上，日本玩具業的前景也不被看好。今年，很多廠商除了原本受歡迎的人物外，都力捧一些類似《POCKETMON》、《DIGIMON》的收集／育成型偶像。另一方面，他們又推出一些「大人味道強一點」的玩具，一系列「超合金魂」和ACTION FIGURE就成了展中矚目產品。反過來說，電子遊戲已不能像過去「TAMAGOCHI」和「DIGIMON」一樣吸引，人們對新出的仿傚產品似乎不大感興趣。而錫包卡方面，各公司就繼續他們的瘋狂計劃，好像沒有叫停的趨勢。

今次，就由米奇向大家展示一些玩具展中的心水精選，大家看看能否從中找到購買目標？

## 全場人口密度最高的攤位

## 超合金魂強勁現身！

「超合金魂」一直是懷玩具迷的焦點，今次玩具展，BANDAI就展出了四款將在今年之內推出的新「超合金魂」系列，米奇特別得到負責人准許，可以打開陳列櫃拍個飽。

### 超力電磁俠

5月發售預定／12800日圓

超合金迷熱切期待的新目標，比原定時間遲了一個月才推出，此機不單可以五機合體，合體而成的超力電磁俠也有型有款。隨機附有的各種類型武器，在活動能力很高的關節配合下，連電磁龍捲風這一招和電視版後期才有的陸戰形態也可以完全重現出來。12800日圓這價錢絕對超值。



■BATTLE JET



■BATTLE CRASHER



■BATTLE CRAFT

■BATTLE TANK

■BATTLE MARIN

### 黑版鐵甲萬能俠2號

7月發售預定／8800日圓

就如鐵甲萬能俠1號一樣，2號推出普通版之外還會推出這個黑色紀念版。這版本除了上色外，多了的就只有劍鐵也的金屬公仔。

### 大鐵人17號

9月發售預定／12800日圓

繼超力電磁俠和黑版鐵甲萬能俠2號之後，BANDAI的下一個目標竟然是大鐵人17號，這機的最大特色，就是只要加入兩粒電就可以進行電動變型，不過因此就犧牲了大鐵人的全身關節。大家是否喜歡這樣的設計呢？





### 巨靈神

今冬發售預定／售價未定

相信有很多讀者都知道超合金魂系列會推出巨靈神，今次玩具展就展示了現巨靈神的各造型的試作品。雖然尚未上色，但神氣經已活現，而與飛碟合體之後也相當合適，相信BANDAI會趕在今年聖誕前推出吧？



## 獸性的藝術品

## 電腦奇俠、閃電超人ACTION FIGURE

自從一批充滿生物感的電腦奇俠的SIC系列電腦奇俠ACTION FIGURE在《HOBBY JAPAN》中面世以來，似乎頗為喜愛另類感覺的玩具迷的接受。製作人再接再厲，繼續推出電腦奇俠01和很受歡迎的歹角電腦黑魔。此外，BANDAI還公布了同系列的第6及第7作——閃電超人和蘭超人。

### 電腦奇俠01

7月下旬發售預定／3200日圓

### 電腦黑魔

5月下旬發售預定／3200日圓

電腦黑魔是可以拆去頭上的腦袋和胸部的惡魔回路的，附公仔還附送了基路博士和光明寺博士的腦袋。







## 迷死人冇命賠

## FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURE系列

今次另一個受注目的題材，就是分別由BANDAI和REDS推出的一系列《FF VIII》ACTION FIGURE。由BANDAI推出的一系列《FF8》人物共有8款，雖然只售1980日圓，不過手工就比較差。



■BANDAI版的《FF8》人物ACTION FIGURE。除了他們之外還有RINA、ZELL、QUISTIS、IRVINE和LAGUNA。



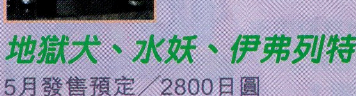
REDS出品的《FF8》ACTION FIGURE早已為《FF》迷注目，這次展覽中他們就展出了繼SQUALL和RINOA之後的最新人物ACTION FIGURE——SEIFER，不過售價和發日就仍未決定。



## 1/6 SEIFER

發售日未定／售價未定

此外，REDS又公布了一個全新的《FF8》ACTION FIGURE系列——召喚獸系列，這系列ACTION FIGURE手工常精美，其中以配佈一匹六腳馬的奧丁最為特出，米奇只嫌水妖身型略為矮胖。相信這系列一出，又會成為精品店的炒賣對象。



## 地獄犬、水妖、伊弗列特

5月發售預定／2800日圓





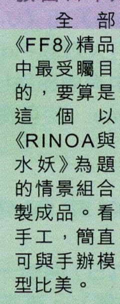
## 奧丁

5月發售預定／4800日圓



## RINOA與水妖

發售日未定／24800日圓



全部《FF8》精品中最受矚目的，要算是這個以《RINOA與水妖》為題的情景組合製成品。看手工，簡直可與手辦模型比美。





■順帶一提，在BANDAI攤位中展出了傳聞已久的《FF8》OFFICIAL CARD GAME的牌。

## 把二次元帶到三次元

# 膠公仔精選

除了《FF 8》之外，會場中還展出了很多ACTION FIGURE和PVC模型完成品，事實上，今次玩具展可以說是由這班公仔擔主角。由於篇幅所限，米奇只能夠為大家介紹當中一些精品，餘下的就只有留待日後的「落街買新嘢」介紹了。

## 三一萬能俠一號（原作版）

REDS／99年發售預定／2800日圓

與其說這是原作版，不如說它是OVA版好了。

## 櫻大戰2——光武改

MEDICOM TOY／發售日未定／售價未定

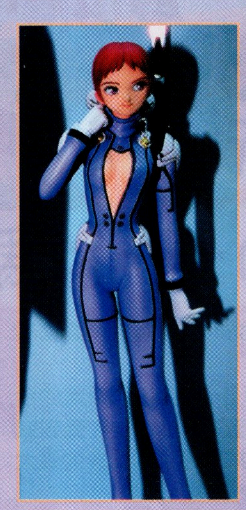
以參考展品方式展出的光武改每個都有一呎高，上色水準很高，值得期待。



## UM JAMMER LAMMY

MEDICOM TOY／6～7月發售預定／2800日圓

遊戲剛推出，產品也不敢怠慢。三款PVC成品模型，將分別在6月和7月推出。



## 紀之真弓（潛水裝）

TSUKUDA HOBBY／5月發售預定／4800日圓

因為《青之6號》一片而備受注目的女主角，造形跟原著非常相似。

## COLLECTORS FIGURE WORLD——小飛俠系列

TOMY／發售中／1000日圓



歷久不衰的小飛俠系列再次由TOMY推出上色模型。系列特別之處是除了杜比之外還有泰博士等人物也收錄在系列之中。

## 衝出育成魔宮的意欲作

# 電子玩意小點

雖然現在的電子小玩意的大潮流走到收集和對戰方面，但仍有一些有意衝出叢圍，另覓新路的小玩意。



■SEGA這款DOKITTO VOICE可以說是個小型測謊機，用者可以將它推駁咪或手提電話，只要經過4秒取樣時間，這機器便會從談話對方的說話語調中即時測到對方的話是否可疑。



■TAKARA這個外貌很似手槍的遊戲正叫「GUN HAZARD」它的玩法就是讓玩者進入一個迷宮，他要衝出迷宮並沿途開槍殲滅遇到的怪物。可惜畫面的表達力不足，令遊戲很難玩。



■EPOCH社的鐵拳遊戲機剛推出了兩個星期，這是一部揮拳機，以你的揮拳力度來計算你對無形敵人的傷害，如果你被打中，這遊戲機還會發出震動。



■KONAMI的《心跳回憶WRIST GAME》是個「不用玩」的電子遊戲，它是以玩者配戴這錶的時門和顏密度來增加錶中女孩孩對你的好感度，如果好感度很高的話，每到特殊的日子都會發生EVENT。這遊戲除了館林之外，還有藤崎和虹野。




■電車GO！你就玩得多，這款飛機GO！你又聽過沒有？基本上這遊戲的玩法也是駕駛飛機準確到達目的地機場。

## 把高達的名字送進地獄去吧！野豬！！

# TURN A 高達模型先睹為快？

今年玩具展中，BANDAI的模型攤位已經縮到一角去，範模亦大不如前，最新的產品都只是高達系列，而《餓沙羅鬼》和《BRAIN POWER》就更加沒了影踪。看來，BANDAI已經對模型市場失去信心了。

展中最新的模型，要算是那個為慶祝高達20周年而推出的《TURN A高達》，儘管外界對這頭「野豬」評價甚差，但BANDAI還是會推出有關模型。大家儘管一看，買不買就由你自己決定好了。

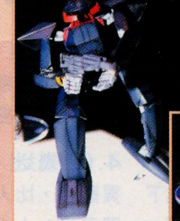
另一個在BANDAI模型攤位重點催谷的就是PERFECT GRADE渣古，模型迷也只對它感與趣。今次在展中就以參考展品的方式展出了PG渣古的透明部件。



■野豬高達。模型本身質素很高，但設計就……



■PG渣古透明部件，相信會在月內推出。





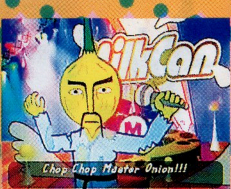
■可變型的TURN A高達敵人機種



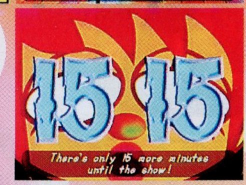



各位PlayStation fans：




# 新世代 PlayStation——數碼AV娛樂新世界




相信大家都聽過唔少有關新世代PlayStation的消息，我就不多講啦！

最令人意外的是，上週四（三月四日）Sony公佈和東芝的合作生產128bit的CPU晶片後，次日（三月五日）日本股市受到這個消息的影響，大升5%，成為最近五個月來日經平均指數的最大單日升幅。而Sony和東芝的股價也上升6%～7%。

因為遊戲機的宣佈而令世界股市改變，今日的世界已經是機迷的世界了！

將來的世界，會是怎樣的呢？

SCEI宣稱，未來PlayStation不再是簡單的遊戲機，而是全新的AV數碼娛樂世界。究竟是什麼樣子，Akio和大家都是一樣地憧憬著。但肯定比現在的更好玩、更多功能吧。

# 買game有禮品送

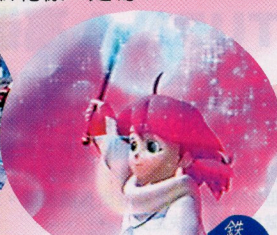



上週你見過蘭茜和Fiona玩《Um Jammer Lammy》玩得咁開心，係咪好想玩埋一份呢！如果你又想重溫Lammy的好友PaRappa（即係《PaRappa》和《Um Jammer Lammy》兩隻game一齊買），仲有獎品送！獎品係實用大方的PlayStation主機袋！

而另一隻萬眾期待的《電車GO！2》也有禮品送！如果你去PlayStation Pro Shop、E2、The Game Shop預訂這隻game，便可得到精美的日本原裝《電車GO！2》攜帶電話繩索一個。

# 東京遊戲展就來了！

當我在準備五月份的行貨game表時，又想起《五窮六絕》這句俗語。其實有高潮有低潮，是正常不過的現像，日本開發商也需要抖一抖，才有靈感為大家帶來D新花樣，是嗎？



本週五（三月十九日）開始一連三日，又是一年兩度的盛事TGS（東京遊戲展）。基本上香港的行家都會雲集在東京幕張，所以這幾天大家通電話都在問：「你搭邊班機啊？住邊度啊？」。不出所料，這次不少傳媒朋友都係住番池袋，我也不知為什麼他們那麼鐘意池袋（可能有不少game館吧），特別是那間麥記後面的「文×館」。因為香港game書壇最近又有英雄加入，所以這次幕張的香港傳媒更加熱鬧！下次小弟再為大家直擊報導現場情況！






## 反翻版口號入選佳作

1.Bonson Au
個個玩反蛋　正版無人玩
正版要完蛋　齊齊無機玩

2.傻機迷
買翻版，玩game時要估估下
買正版，玩game時好爽呀

3.傻機迷
玩翻版，部機壞又好鬼慘
玩正版，部機會延年益壽

4.傻機迷
買翻版，比人卑視無面呀
買正版，人人話你叻仔啊

# SCEH 信箱回覆

## Akio 哥哥真人好鬼型

Akio 哥哥：

你好，小弟是第一次來信。

近日為農曆新年，故小弟亦隨父母去港島區探望親友，當經過駱克道的 E2 時，小弟發現舊 game 的價格和 Pro Shop ／ Game Shop 不同（下略）。

最後，聽說《MGS》的行貨是有原裝閃卡送的，為何我的朋友買了後發現冇呢？

值得一提的是小弟曾見過 Akio 哥哥你的真人，比專頁上的公仔型幾十倍，為何不換幅似 DD 呢？

Last 一句，究竟你的英文名是否 Akio ，為何我總覺得很怪！？

一個一直支持正版的讀者

Vito 上

Vito 君：

我調查後，知道舊game的價格並沒有標準，各店會根據其庫存而訂減價幅度。

Sorry ，《MGS》的行貨是沒有閃卡送的。

好多謝您的盛讚！好開心啊！我在那裡見過你的呢？你是否有參加《BR2》的擂台比賽？你怎麼確定那人是我呢？

千真萬確，其實Akio是我的真名字！（是身份證上的漢字日語讀法）

另及：你的禮物我會直接寄給你！

Akio 覆

## SONY 縱橫談第一章　支持正版的原因

Akio 先生：

你好！本人是一名PlayStation機迷（廢話）。踏入中四時我便開始支持正版，首隻正版遊戲是《Star Ocean the Second Story》，吸引我購買的原因如下：

一）這遊戲已減價至本人認為合理的價格（400 元以下）
二）這遊戲有三隻 CD
三）本人認識的 PlayStation 特約經銷商
（深水埗頑皮小子）很近
四）Game 雜誌已登出攻略
五）得知這 game 有 Card 和 Card Holder 送
六）實行了 New Economic Policy 可以支持我購買

由此可見，要吸引機迷購買正版並非天方夜談的事，只要

1. 價錢吸引
2. 送一些精美禮品
（本人按：精美禮品是翻版無法做到的地方）
3. 推出特別版
4. 多做宣傳

第4樣你們已做得不錯，例如PlayStation專頁。1、2樣就不太理想，價錢貴就不用說了。

其實經銷商可以增設收費試玩服務，每小時 10 元。

希望日後推出多些精品的遊戲。

論SONY，本人隨手就能想到十個題目，由於時間有限，日後再談吧。

James

James 君：

謝謝你對 SONY 的厚愛！

1.價錢：由於所有 game 均由日本進口，價格固定之餘，還受匯率影響，實在難以調整啊！

2.精美禮品：這個我們絕對會加以重點考慮，除了年底做的月曆／年曆咭，新一年你們有什麼想要的禮品，請告訴我。但要留意 character goods 制作禮品很多限制，例如要事先得到版權擁有人的同意等，所以不是每一個 game 或人物都可以制作。

3.推出特別版：這也同樣面臨廠家同意的問題。

4.多做宣傳：這個當然，能得到你們的支持最好啦！多謝你對本專頁的讚賞。

由於 PlayStation 是家庭用遊戲機，不同業務用的街機，所以不可能舉行收費的試玩會。但我們成日做免費的試玩會，你有來過嗎？

Akio 覆

## PlayStation 五月行貨時間表

| 日期 | 英文名字 | 譯名 | 公司名 | 價格(港元) | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| SCPS遊戲 | | | | | |
| 5月 | | | | | |
| 20日 | beatmania APPEND GOTTAMIX | beatmania APPEND Gottamix | KONAMI | 182 | ETC |
| 27日 | ACECOMBAT 3 electrosphere | ACECOMBAT 3 electrosphere | NAMCO | 420 | STG |
| 27日 | Racing Lagon | Racing Lagon | SQUARE | 358 | RAC |
| SLPS遊戲 | | | | | |
| 5月 | | | | | |
| 4日 | MONSTER COMPLETE WORLD | MONSTER COMPLETE WORLD | IDEA FACTORY | 358 | SLG |
| 20日 | London Holly Agency | 倫敦精靈探偵團 | BANDAI | 358 | AVG |
| 20日 | GEKIOU | 擊王～紫炎龍～ | 童 | 162 | STG |
| 27日 | LUNAR 2 ETERNAL BLUE | LUNAR 2 ETERNAL BLUE | 角川書店 | 420 | RPG |
| 配件 | | | | | |
| 4日 | Digital Controller with Receiver | 無線數碼手掣（淺灰、黑、透明、透明藍、透明黑） | OPTEC | 295 | |



如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong（SCEH），又或者寄 e-mail 比 Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

change your Pocket SNK

# HYPER NEOGEO WORLD '99



## YURI 記事

主持：YURI

距離KING OF FIGHTERS '98總決賽的日子只大約一星期的時間，相信各位參賽高手為了要令到自己的贏面高人一線，必定正在努力操練各個人物的招式（由於賽制係要選一個隨機人物）。在舉行《KOF'98》最後一場預賽的時候，有人問我會否有其他地點舉行預選賽，都話明最後一場，當然冇啦。但請唔好放棄，因為我們還會於4月5日舉辦其他拳皇比賽——「拳皇'98TEAM BATTLE」和「拳后比賽」，如果大家想參加以上比賽，就要填妥表格寄信到SNK ASIA LTD. 宣傳部了。你除了能一試自己的實力外，更能一再回味《拳皇》系列，免費供大家試玩。

## KING OF FIGHTERS TEAM BATTLE 反應熱烈

由於「KING OF FIGHTERS（TEAM BATTLE 3×3）」參賽者非常熱烈，遠遠多於16隊，我們正考慮將參賽名額由16隊增至32隊，好讓更多有興趣的朋友能參加。安排妥當後我們會以電個別聯絡各參賽者，請各位已寄信來的朋友留意你的電話了。

## 好消息！





在4月5日的「SNK MEGA TON SHOW」中，我們將會於場內以特惠價發售NEOGEO POCKET COLOR 100部，同時會隨機附送通訊CABLE，數量有限，售完即止。

## 下期預告

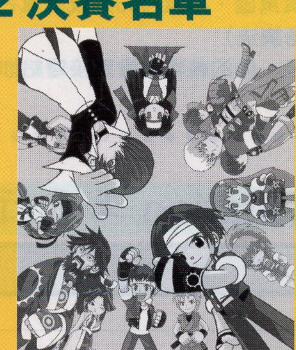
- ◆《武力ONE》將於5月推出
- ◆夢工場專訪
- ◆NEOGEO網頁：www.neogeo-hk.com將於3月底正式開放，敬請留意。

## "真"拳皇比賽名單

| | |
|---|---|
| 1.拳皇大會開幕戰代表： | 葉彥誠先生 |
| 2.九龍城第二回戰代表： | 鄧灝昇先生 |
| 3.中文大學代表： | 毛威龍先生 |
| 4.九龍城Game Show代表： | 何偉文先生 |
| 5.Virtual Zone代表1： | 李僑榕先生 |
| 6.Virtual Zone代表2： | 莊曉生先生 |
| 7.Virtual Zone代表3： | 羅樂恆先生 |
| 8.Virtual Zone代表4： | 林樂賢先生 |
| 9.澳門歡樂天地1： | 劉寶麟先生 |
| 10.澳門歡樂天地2： | 陳宇光先生 |
| 11.灣仔香港機城1： | 陳鷹揚先生 |
| 12.灣仔香港機城2： | 吳文祺先生 |
| 13.金馬倫道26-28號金馬倫遊戲機中心： | 盧朗豐先生 |
| 14.九龍寧遠街1A貴賓遊戲機中心： | 何億晶先生 |
| 15.九龍眾安街116號好好遊戲機中心： | 陳諾謙先生 |
| 16.尖沙咀加連威老道金星遊戲機中心： | 楊偉達先生 |
| 17.The King of Fighters Forever Festival： | 99年4月5日 |

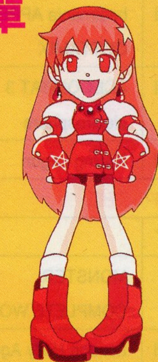
## KING OF FIGHTERS R-2決賽名單

1．林道興
2．關庭森
3．鍾偉祥
4．韓國定
5．何志聰
6．李仲凱
7．江景先
8．盧雲風



## 拳后參賽者名單

1.李珊娜
2.ALANIS WONG
3.VICKI POON
4.CHA YAN CHUN
5.DORIS CHOI NGA TING
6.LUNG HO MAN
7.吳少尉
8.CHAN WAI KEI



以上參賽者請於4月5日於比賽前15分鐘到大會場地報到參加比賽，否則我們有權取消參賽者資格，比賽開始時間如下：

| | |
|---|---|
| KING OF FIGHTERS R-2總決賽： | 1:30PM - 2:00PM |
| 拳后大會： | 2:30PM - 3:00PM |
| KING OF FIGHTERS（TEAM BATTLE 3×3）： | 3:30PM - 5:00PM |
| 拳皇FINAL最終決戰： | 6:00PM - 7:00PM |




## Dreamcast Forum



## 新GAME介紹

製造商：CAPCOM　發售日：發售中(3月25日)　價格：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：5 BLOCK
FIG　4P　MEM　對應ARCADE STICK　對應VGA對應震動PACK

TEXT：KOTARO




# MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
# 空前絕後 ALL STAR BATTLE！！

Dreamcast本月重點作品之一《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》，終於在早前推出。遊戲基本除移植自業務用街機版之外，也加入了不同的原創模式和隱藏要素，務求比原版表現更為出色！想知隱藏要素是甚麼？留意今期秘技工場喇！

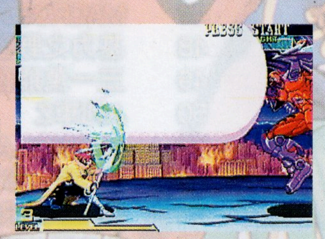
## 原創模式「CROSS FEVER MODE」



「CROSS FEVER MODE」是Dreamcast版本獨有的原創模式，可供四人輪流或同時進行對戰，其中相方能夠選出兩人編成隊伍，以二對二(1P & 3P VS.2P & 4P)的「TAG BATTLE」形式進行，而且對戰時玩者亦可自由與同伴作出交接、轉移操作權。此外，「CROSS FEVER MODE」還有兩個的特點，就是「HYPER COMBO GAUGE自動回復」和「延長VARIABLE CROSS發動持續時間」，令到最多四人同時進行對戰，使遊戲性更為豐富。

## 基本系統

### ADVANCING GUARD



針對地上或空中連擊牽制攻擊的系統，主要作用是令防禦硬直減少，其次則是推開對手，好讓其不能繼續進行下一步攻擊，是為反擊的軸心系統。

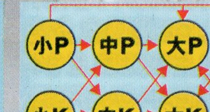
### CHAIN COMBO





CAPCOM對戰格鬥專用系統「CHAIN COMBO」，在今次《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》中也依然健在，而且前作中特殊CHAIN系統也同樣保留，令到角色在CHAIN COMBO使用上取得更大的平衡。

6 BUTTON CHAIN　3 BUTTON CHAIN





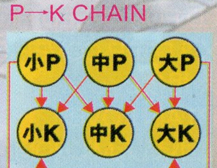


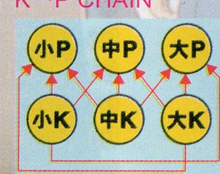


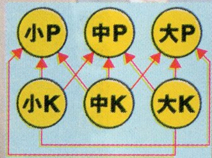


2 BUTTON CHAIN　P→K CHAIN　K→P CHAIN



### CHAIN COMBO TYPE

| CHARACTER | 地上 | 空中 | AERIAL RAVE |
|---|---|---|---|
| VENOM | P→K | P→K | 6（5） |
| WAR MACHINE | 6（5） | 3 | 6（5） |
| GAMBIT | 6 | 6 | 6（5） |
| WOLVERINE | 6 | 6 | 6（5） |
| HULK | 2 | 3 | 6（5） |
| CAPTAIN AMERICA | 3 | 3 | 6（5） |
| SPIDER MAN | 3 | 6 | 6（5） |
| STRIDER 飛龍 | 6 | 6 | 6（5） |
| ROCKMAN | 3 | 3 | 6（5） |
| MORRIGAN | 6 | 6 | 6 |
| 早乙女 刃（JIN） | 2 | 2 | 6（5） |
| ZANGIEF | × | × | 3 |
| 春麗 CHUN-LI | 6 | 6 | 6（5） |
| CAPTAIN COMMANDO | 6 | 3 | 6（5） |
| RYU | 3 | 3 | 6（5） |

(2＝輕・中or重、3＝輕・中・重、6(5)＝重P持有叩擊特性或是飛行道具)

### AERIAL RAVE

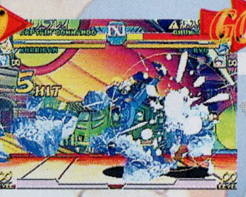
《VS.》系列主軸系統「AERIAL RAVE」，形式等同於空中的CHAIN COMBO，所以亦稱之為「AIR COMBO」。其中主要透過各角色通常技「AERIAL RAVE始動技」或特定攻擊擊中對手，然後以SUPER JUMP尾追對手輸入CHAIN COMBO，造成各種「AERIAL RAVE」的效果。此外，與地上CHAIN COMBO同樣，AERIAL RAVE也能夠CANCEL往空中投技、必殺技或HYPER COMBO，成為更強大的連續技攻擊。




### SPECIAL PARTNER

取代固有「VARIABLE ASSIST」的新追加系統，能夠控制SPECIAL PARTNER作出援護攻擊。今次《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》專用ASSIST CHARACTER合共二十二個，主要共可分為「飛行道具系」、「對空系」和「突進系」等好幾種，是連續技或對戰攻防中不可或缺的攻擊之一。








## 特殊操作

| 操作 | 指令 |
|---|---|
| DASH | →→ or PPP 同按 |
| SUPER JUMP | ↓要素↑要素 or KKK 同按 |
| GUARD、空中 GUARD | 輸入對手攻擊之相反方向 |
| 投技、擱技 | 近敵時→＋中 P（中 K）or 重 P（重 K） |
| 追討 | 對手吹飛或 DOWN 中以攻擊作追打 |
| DOWN 回避 | 吹飛後着地前←↙↓＋P or K |
| ADVANCING GUARD | 對手攻擊防禦中 PPP 同按 |
| CHAIN COMBO | 將輕、中、重通常技攻擊順序連續輸入 |
| 受身（解拆投技） | 對手投技和擱技成立瞬間↑以外＋中或重攻擊 |
| RECOVERY | 氣絕暈眩時←→連打＋P．K連打 |
| 簡易 AERIAL RAVE | EASY MODE 中輕 P ＋輕 K |
| VARIABLE ATTACK | 重 P ＋重 K |
| VARIABLE COUNTER | 對手攻擊防禦中←↙↓＋重 P 重 K 同按（消耗 1 LEVEL HYPER COMBO POWER） |
| VARIABLE COMBINATION | ↓↘→＋重 P 重 K 同按（消耗 2 LEVEL HYPER COMBO POWER） |
| SPECIAL PARTNER | 中 P ＋中 K |
| VARIABLE CROSS | ↓↙←＋重 P 重 K 同按（消耗 2 LEVEL HYPER COMBO POWER） |
| 挑發 | START 掣＋輕 P |
| 先發交代 | 對戰前 VS 畫面中 PPP 同按 |
| 勝利 POSE CANCEL | 勝利 POSE 中 START 掣 |

# CHARACTER COMMAND LIST

## ～CAPCOM HEROES 篇～

### CAPTAIN COMMANDO

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下中 P、站立重 K |
|---|---|
| 必殺技 | |
| CAPTAIN FIRE | ↓↘→＋P |
| CAPTAIN KORETA | ↓↙←＋P |
| CAPTAIN KICK | ↓↙←＋K |
| COMMAND STRIKE 翔 | ↓↘→＋輕 K |
| COMMAND STRIKE JENNETY | ↓↘→＋中 K |
| COMMAND STRIKE HOOVER | ↓↘→＋重 K |
| VARIABLE COUNTER | CAPTAIN KORETA |
| HYPER COMBO | |
| CAPTAIN SWORD | ↓↘→＋PP 同按 |
| CAPTAIN STORM | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | 真空波動拳 |

### STRIDER 飛龍

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下中 P |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 爬牆（假稱） | ↓↙←＋P |
| 上下移動（假稱） | 爬牆中↓ or ↑ |
| 著地（假稱） | 爬牆中↗ or → or ↘ |
| 移動至對側牆壁（假稱） | 爬牆中←→ |
| CIPHER 攻擊（假稱） | 爬牆中 P |
| 空對地飛蹴（假稱） | 爬牆中 K |
| SLIDING KICK（假稱） | 爬牆中↙ or ↓ or ↘＋K |
| 特殊技 | |
| （未有正式公布名稱） | ↘＋K |
| 必殺技 | |
| AMENOMURAKUMO | ↓↘→＋P |
| GURAMU | →↓↘＋P or K |
| VAJURA | ↓↙←＋K |
| FORMATION A | ↓↘→＋K |
| FORMATION B | ←儲→＋P．←儲→＋P |
| FORMATION C | ←儲→＋K |
| （未有正式公布名稱） | 空中↓↘→＋P or K |
| WARP | ←↓↙＋P or K |
| VARIABLE COUNTER | AMENOMURAKUMO |
| HYPER COMBO | |
| RAGANAROK | →↓↘＋PP 同按 |
| LEGION | ↓↘→＋KK 同按 |
| UROBOROS | ↓↘→＋PP 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | REGION |

## TAG BATTLE · VARIABLE BATTLE

### VARIABLE ATTACK

「VARIABLE ATTACK」就是「TAG BATTLE」中同伴與同伴之間互相交接的攻擊系統，主要作為控制同伴相方體力回復的程度。

### VARIABLE COMBINATION

利用二人協力HYPER COMBO攻擊作為交接的友情合體技，不單止威力大，而且安全性亦是最高，每次消耗2 LEVEL HYPER COMBO GAUGE POWER。

### VARIABLE COUNTER

以援護攻擊替防禦中同伴解圍的交接系統，整體比「VARIABLE ATTACK」更為有效，不過缺點就是每次使用時均要消耗1 LEVEL HYPER COMBO GAUGE POWER。



### VARIABLE CROSS

《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》中新導入的系統，能令玩者同時控制二人（相應動作）向對手作出攻擊，而且在VARIABLE CROSS發動時間內，HYPER COMBO GAUGE會進入無界限狀態，能夠任意使用HYPER COMBO。

### ROCKMAN

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立重 K | |
|---|---|---|
| 必殺技 | | |
| ROCK SHOT | →↓↘＋P | |
| ROCK BUSTER | 重 P（CHARGE SHOT，能夠按着儲勁） | |
| EDDIE 召喚（ITEM 出現．ITEM CHANGE） | ROCK BALL | ↓↙←＋輕 K |
| | TORNADO HOLD | ↓↙←＋中 K |
| | LEAF SHIELD | ↓↙←＋重 K |
| ITEM 攻擊 | ROCK BALL | ↓↘→＋P 後，利用各種 K 攻擊開球 |
| | TORNADO HOLD | （初期裝備）↓↘→＋P |
| | LEAF SHIELD | ↓↘→＋P．↓↘→＋P |
| VARIABLE COUNTER | ROCK BUSTER | |
| HYPER COMBO | | |
| HYPER ROCKMAN | ↓↘→＋PP 同按（能於空中使用） | |
| RUSH DRILL | ↓↘→＋KK 同按 | |
| BEAT PLANE | ↓↙←＋KK 同按．K連打（能於空中使用） | |
| VARIABLE COMBINATION | UROBOROSU | |

### 早乙女 刃（JIN）

| AERIAL RAVE 始動技 | 中 P |
|---|---|
| 特殊技 | |
| 早乙女 FIRE | START 掣＋輕 P．P 連打 |
| 必殺技 | |
| 早乙女 TYPHOON | ←儲→＋P |
| 早乙女 DYNAMITE | ↓儲↑＋P |
| 早乙女 CRUSH | →↘↓↙←＋K |
| VARIABLE COUNTER | 早乙女 DYNAMITE |
| HYPER COMBO | |
| BLODIA PUNCH | ↓↘→＋PP 同按 |
| BLODIA VULCAN | ↓↙←＋PP 同按 |
| 早乙女 CYCLONE | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | BLODIA PUNCH |



## ZANGIEF

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下中 P 、 PILE DRIVER |
|---|---|
| 通常投 | |
| PILE DRIVER | 近敵時←或→＋中 P |
| 特殊技 | |
| HEAD BUTT | 斜跳中↑＋中或重 P |
| FLYING BODY ATTACK | 斜跳中↓＋重 P |
| DOUBLE KNEE DROP | 斜跳中↓＋輕或中 K |
| RUSSIAN KICK | ↘＋中 K |
| DYNAMITE KICK | ↘＋重 K |
| 必殺技 | |
| DOUBLE LARIAT | PPP 同按（能於空中使用） |
| QUICK DOUBLE LARIAT | KKK 同按（能於空中使用） |
| SCREW PILE DRIVER | 近敵時方向桿轉一個圈＋P（能於空中使用，而控桿轉圈能令攻擊力提昇） |
| VANISHING FLAT | →↓↘＋P |
| FLYING POWER BOMB | ←↙↓↘→＋K |
| ATOMIC SUPLEX | 近敵時←↙↓↘→＋K |
| AERIAL RUSSIAN SLAM | →↓↘＋K |
| VARIABLE COUNTER | FLYING POWER BOMB（ATOMIC SUPLEX） |
| HYPER COMBO | |
| FINAL ATOMIC BUSTER | 近敵時方向桿轉一個圈＋PP 同按（控桿轉圈能令攻擊力提昇） |
| IRON BODY | ←↓↙＋輕 K |
| VARIABLE COMBINATION | 前發：DOUBLE FINAL ATOMIC BUSTER |
| | 後發：DOUBLE LARIAT |
| *MEGA ZANGIEF MODE* | |
| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下中 P 、 PILE DRIVER |
| 通常投 | |
| PILE DRIVER | 近敵時←或→＋中 P |
| 特殊技 | |
| HEAD BUTT | 斜跳中↑＋中或重 P |
| FLYING BODY ATTACK | 斜跳中↓＋重 P |
| DOUBLE KNEE DROP | 斜跳中↓＋輕或中 K |
| RUSSIAN KICK | ↘＋中 K |
| DYNAMITE KICK | ↘＋重 K |
| 必殺技 | |
| DOUBLE LARIAT | PPP 同按 |
| QUICK DOUBLE LARIAT | KKK 同按 |
| SCREW PILE DRIVER | 近敵時方向桿轉一個圈＋P（能於空中使用，而控桿轉圈能令攻擊力提昇） |
| FLYING POWER BOMB | ←↙↓↘→＋K |
| ATOMIC SUPLEX | 近敵時←↙↓↘→＋K |
| AERIAL RUSSIAN SLAM | →↓↘＋K |
| VODKA FIRE | ↓↘→＋P |
| VARIABLE COUNTER | FLYING POWER BOMB（ATOMIC SUPLEX） |
| HYPER COMBO | |
| FINAL ATOMIC BUSTER | 近敵時方向桿轉一個圈＋PP同按（控桿轉圈能令攻擊力提昇） |
| SIBERIAN BLIZZARD | 近敵時方向桿轉一個圈＋ KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | 前發：DOUBLE FINAL ATOMIC BUSTER |
| | 後發：DOUBLE LARIAT |

## MORRIGAN

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 |
| VERNIER DASH | 跳躍時上昇中↑＋ PPP 同按或跳躍時下降中↓＋ PPP 同按 |
| 特殊技 | |
| MYSTERY ASS ARC | ↘＋重 P |
| NEGRO DESIRE | →＋重 K |
| SHELL DIERCE | 空中↓＋中 K |
| SHELL DESIRE | 空中↓＋重 K |
| 必殺技 | |
| SOUL FIST | ↓↘→＋P（能於空中使用） |
| SHINNING BLADE | →↓↘＋P（能於空中使用） |
| VECTOR DRAIN | 近敵時→↘↓↙←＋P |
| VARIABLE COUNTER | SOUL FIST |
| HYPER COMBO | |
| SOUL LASER | ↓↘→＋ PP 同按 |
| SILHOUETTE BLADE | →↓↘＋ PP 同按 |
| DARKNESS ILLUSION | ↓↘→＋ KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | SOUL LASER |

## 春麗 CHUN-LI

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立重 K |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 |
| 三段跳躍 | 跳躍中↖ or ↑ or ↗ × 2 |
| 特殊技 | |
| 鶴腳落 | ↘＋重 K |
| 鷹爪腳 | 空中↓＋中 K |
| 零式氣功拳 | →＋重 P |
| 必殺技 | |
| 氣功拳 | ←↙↓↘→＋P |
| 天昇腳 | →↓↘＋K |
| 百裂腳 | K 連打（能於空中使用） |
| 旋圜蹴 | →↘↓↙←＋K |
| VARIABLE COUNTER | 氣功拳 |
| HYPER COMBO | |
| 氣功掌 | ↓↘→＋ PP 同按 |
| 千裂腳 | ↓↘→＋ KK 同按 |
| 霸山天昇腳 | →↓↘＋ KK 同按 |
| 七星閃空腳 | 空中↓↘→＋ KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | 氣功掌 |

## RYU

| *x* | |
|---|---|
| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
| 特殊技 | |
| 鎖骨割 | →＋中 P |
| 旋風腳 | →＋中 K |
| 必殺技 | |
| 波動拳 | ↓↘→＋ P（能於空中使用） |
| 昇龍拳 | →↓↘＋P |
| 龍捲旋風腳 | ↓↙←＋K |
| 空中龍捲旋風腳 | 空中↓↙←＋K |
| MODE CHANGE | RYU MODE →↘↓↙←＋輕 P |
| | KEN MODE →↘↓↙←＋中 P |
| | 豪鬼 MODE →↘↓↙←＋重 P |
| VARIABLE COUNTER | 波動拳 |
| HYPER COMBO | |
| 真空波動拳 | ↓↘→＋ PP 同按 · P 連打（能於空中使用） |
| 真空龍捲旋風腳 | ↓↙←＋ KK 同按 |
| 真 · 昇龍拳 | →↓↘＋ PP 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | 真空波動拳 |
| *KEN MODE* | |
| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
| 特殊技 | |
| 稻妻踵割 | →＋中 K |
| 必殺技 | |
| 波動拳 | ↓↘→＋ P（能於空中使用） |
| 昇龍拳 | →↓↘＋ P（能於空中使用） |
| 龍捲旋風腳 | ↓↙←＋K |
| 空中龍捲旋風腳 | 空中↓↙←＋K |
| VARIABLE COUNTER | 重 昇龍拳 |
| HYPER COMBO | |
| 昇龍裂破 | ↓↘→＋ PP 同按 |
| 神龍拳 | ↓↘→＋ KK 同按 · P 連打 |
| 疾風迅雷腳 | ↓↙←＋ KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | 昇龍裂破 |
| *豪鬼 MODE* | |
| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
| 特殊技 | |
| 頭蓋破殺 | →＋中 P |
| 旋風腳 | →＋中 K |
| 必殺技 | |
| 豪波動拳 | ↓↘→＋P |
| 斬空波動拳 | 空中↓↘→＋P |
| 豪昇動拳 | →↓↘＋P |
| 龍捲斬空腳 | ↓↙←＋K |
| 空中龍捲斬空腳 | 空中↓↙←＋K |
| 天魔空刃腳 | 空中↓↘→＋K |
| 阿修羅閃空 | 右方長距離移動 →↓↘＋ PPP 同按 |
| | 右方短距離移動 →↓↘＋ KKK 同按 |
| | 左方長距離移動 ←↓↙＋ PPP 同按 |
| | 左方短距離移動 ←↓↙＋ KKK 同按 |
| VARIABLE COUNTER | 輕 豪昇龍拳 |
| HYPER COMBO | |
| 滅殺豪波動 | ↓↙←＋ PP 同按 · 任何掣連打 |
| 滅殺豪昇龍 | ↓↘→＋ PP 同按 |
| 天魔豪斬空 | 空中↓↘→＋ PP 同按 |
| 瞬獄殺 | 輕 P · 輕 P · → · 輕 K · 重 P（消耗 3 LEVEL HYPER COMBO POWER） |
| VARIABLE COMBINATION | 滅殺豪波動 |

# ～MARVEL 篇～

## WOLFVERINE

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立重 K |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 三角跳 | 跳往牆壁後拉相反方向 |
| 特殊技 | |
| （未有正式公布名稱） | ↘＋重 P |
| 流星 KICK | 跳躍中↓＋中 K |
| 踏住 | 跳躍中↓＋重 K |
| 必殺技 | |
| DRILL CLAW | 任可方向＋中P輕K同按（能於空中使用） |
| TORNADO CLAW | →↓↘＋P．任何掣連打 |
| BERSERKER BARRAGE | ↓↘→＋P．任何掣連打 |
| VARIABLE COUNTER | BERSERKER BARRAGE |
| HYPER COMBO | |
| BERSERKER BARRAGE X | ↓↘→＋PP 同按 |
| FATAL CLAW | →↓↘＋KK 同按（能於空中使用） |
| WEAPON X | →↓↘＋PP 同按 |
| BERSERKER CHARGE | ↓↙←＋PP 同按（SPEED UP） |
| VARIABLE COMBINATION | BERSERKER BARRAGE X |

## CAPTAIN AMERICA

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立中 P．蹲下重 P |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 側轉 | →↘↓↙←＋P |
| 二段跳躍 | 跳躍中↖ or ↑ or ↗ |
| 特殊 CHAIN COMBO | 中 K．中 K |
| 必殺技 | |
| SHIELD SLASH | 上段　↓↘→＋輕 P<br>中段　↓↘→＋中 P<br>上段　↓↘→＋重 P |
| STARS & STRIPES | →↓↘＋P |
| CHARGING STAR | ←↙↓↘→＋K |
| VARIABLE COUNTER | 中 STARS & STRIPES |
| HYPER COMBO | |
| FINAL JUSTICE | ↓↘→＋PP 同按 |
| HYPER CHARGING STAR | ↓↘→＋KK 同按 |
| HYPER STARS & STRIPES | →↓↘＋PP 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | HYPER STARS & STRIPES |

## SPIDER MAN

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立中 P、蹲下中 K．站立重 K（CHAIN COMBO） |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 |
| 三角跳 | 跳往牆壁後拉相反方向 |
| 受身 | 吹飛時 WEB SWING |
| 必殺技 | |
| WEB BALL | ↓↘→＋P |
| 空中 WEB BALL | 空中時↓↘→＋P |
| SPIDER STAINK | →↓↘＋P．P |
| WEB SWING | ↓↙←＋K（控桿轉圈能令攻擊力提昇） |
| 空中 WEB SWING | 空中↓↙←＋K |
| WEB THROW | 對地　→↘↓↙←＋輕 P<br>對斜上方　→↘↓↙←＋中 P<br>對正上方　→↘↓↙←＋重 P |
| VARIABLE COUNTER | 中 SPIDER STAINK |
| HYPER COMBO | |
| MAXIUM SPIDER | ↓↘→＋PP 同按（能於空中使用） |
| CLAWER ASSAULT | ↓↘→＋KK 同按 |
| ULTIMATE WEB THROW | ↓↙←＋PP 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | CLAWER ASSAULT |

## WAR MACHINE

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立重 K |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 |
| 飛行 | ↓↘→＋K |
| 特殊技 | |
| 急降下膝蹴（假稱） | 空中↓＋中 K |
| 特殊技<br>（未有正式公布名稱） | ↗ or N or ↘＋重 P |
| 必殺技 | |
| SHOULDER CANNON | ←↙↓↘→＋P or K |
| REPULSOR BLAST | →↘↓↙←＋P |
| SMART BOMB | 中 P＋輕 K |
| VARIABLE COUNTER | SHOULDER CANNON |
| HYPER COMBO | |
| PROTON CANNON | ↓↘→＋PP 同按 |
| WAR DESTROYER | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | PROTON CANNON |

## VENOM

| AERIAL RAVE 始動技 | 中 P |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 |
| 必殺技 | |
| VENOM FANG | ↓↘→＋P |
| VENOM | RUSH　↓↘→＋K |
| VENOM THROW | 對地　→↘↓↙←＋輕 P<br>對斜上方→↘↓↙←＋中 P<br>對正上方→↘↓↙←＋重 P |
| VARIABLE COUNTER | VENOM FANG |
| HYPER COMBO | |
| VENOM WEB | ↓↘→＋PP 同按 |
| DEATH BITE | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | DEATH BITE |

## HULK

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
|---|---|
| 必殺技 | |
| GAMMA CHARGE | 對地　←儲→＋K |
| GAMMA CHARGE | 對空　↓儲↑＋K |
| GAMMA TORNADO | 近敵時→↘↓↙←＋P |
| GAMMA SLAM | ↓↘→＋P |
| VARIABLE COUNTER | GAMMA CHARGE |
| HYPER COMBO | |
| GAMMA WAVE | ↓↘→＋PP 同按 |
| GAMMA CRUSH | ↓↙←＋PP 同按 |
| GAMMA QUAKE | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | GAMMA WAVE |

## GAMBIT

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
|---|---|
| 必殺技 | |
| KINETIC CARD | ↓↘→＋P（能於空中使用） |
| TRICK CARD | ↓↙←＋P |
| CAJUN SLASH | →↓↘＋P |
| CAJUN STRIKE | ↓儲↑＋P or K |
| VARIABLE COUNTER | CAJUN SLASH |
| HYPER COMBO | |
| ROYAL FLASH | ↓↘→＋PP 同按 |
| CAJUN EXPLOSION | ↓↘→ or ↓↙←＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | ROYAL FLASH |

# ～隱藏 CHARACTER 篇～

## MARVEL SUPER HEROES 性能 HULK

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
|---|---|
| 必殺技 | |
| GAMMA CHARGE 對地 | ←儲→＋K |
| GAMMA CHARGE 對空 | ↓儲↑＋K |
| GAMMA TORNADO | 近敵時→↘↓↙←＋P |
| GAMMA SLAM | ↓↘→＋P |
| VARIABLE COUNTER | GAMMA CHARGE |
| HYPER COMBO | |
| GAMMA WAVE | ↓↘→＋PP 同按 |
| GAMMA CRUSH | ↓↙←＋PP 同按 |
| GAMMA QUAKE | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | GAMMA WAVE |




## LILITH 風 MORRIGAN

| AERIAL RAVE 始動技 | 蹲下重 P |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| VERNIER DASH | ↓ or ↑＋PPP 同按（能於空中使用） |
| 特殊技 | |
| MYSTERY ASS ARC | ↘＋重 P |
| NEGRO DESIRE | →＋重 K |
| SHELL DIERCE | 空中↓＋中 K |
| SHELL DESIRE | 空中↓＋重 K |
| 必殺技 | |
| SOUL FLASH | ↓↘→＋P（能於空中使用） |
| SHINNING BLADE | →↓↘＋P |
| VECTOR DRAIN | 近敵時→↘↓↙←＋P |
| VARIABLE COUNTER | SOUL FLASH |
| HYPER COMBO | |
| BRILLIANT SHOWER | ↓↘→＋PP 同按 |
| SPLENDOR LOVE | →↓↘＋PP 同按 |
| DARKNESS ILLUSION | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | BRILLIANT SHOWER |

## ROLL

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立重 K | |
|---|---|---|
| 必殺技 | | |
| ROLL BUSTER | ↓↘→＋P | |
| 花束爆彈 | ↓↙←＋P | |
| EDDIE 召喚（ITEM 出現 · ITEM CHANGE） | ROLL BALL | ↓↙←＋輕 K |
| | TORNADO HOLD | ↓↙←＋中 K |
| | LEAF SHIELD | ↓↙←＋重 K |
| ITEM 攻擊 | ROLL BALL | ↓↘→＋K後，利用各種K攻擊開球 |
| | TORNADO HOLD | （初期裝備）↓↘→＋K |
| | LEAF SHIELD | ↓↘→＋K · ↓↘→＋K |
| VARIABLE COUNTER | ROLL BUSTER | |
| HYPER COMBO | | |
| RUSH DRILL | ↓↘→＋KK 同按 | |
| BEAT PLANE | ↓↙←＋KK同按 · K連打（能於空中使用） | |
| HYPER ROLL | ↓↘→＋PP 同按（能於空中使用） | |
| VARIABLE COMBINATION | HYPER ROLL | |

## HYPER ARMOR WAR MACHINE

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立重 K |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 |
| 特殊技 | |
| （未有正式公布名稱） | ↗ or N or ↘＋重 P |
| 必殺技 | |
| SHOULDER CANNON | ←↙↓↘→＋P or K |
| SMART BOMB | 中 P＋輕 K |
| HYPER COMBO | |
| PROTON CANNON | ↓↘→＋PP 同按 |
| WAR DESTROYER | ↓↘→＋KK 同按 |
| VARIABLE COMBINATION | PROTON CANNON |




## HIGH SPEED VENOM

| AERIAL RAVE 始動技 | 重 P | |
|---|---|---|
| 特殊能力 | | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 | |
| 必殺技 | | |
| VENOM CRUSH | ↓↘→＋P | |
| VENOM | STORM | ↓↘→＋K |
| VENOM CHARGE | 空中↓↘→＋P | |
| VENOM THROW | 對地 | →↘↓↙←＋輕 P |
| | 對斜上方 | →↘↓↙←＋中 P |
| | 對正上方 | →↘↓↙←＋重 P |
| VARIABLE COUNTER | VENOM CRUSH | |
| HYPER COMBO | | |
| VENOM WEB | ↓↘→＋PP 同按 | |
| DEATH BITE | ↓↘→＋KK 同按 | |
| VARIABLE COMBINATION | DEATH BITE | |



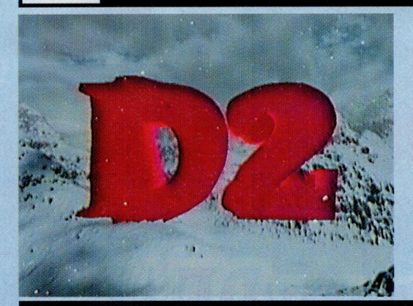

## SHADOW LADY

| AERIAL RAVE 始動技 | 站立重 K |
|---|---|
| 特殊能力 | |
| 空中 DASH | 空中→→或 PPP 同按 |
| 三段跳躍 | 跳躍中↖ or ↑ or ↗ × 2 |
| 特殊技 | |
| 鶴腳落 | ↘＋重 K |
| 鷹爪腳 | 空中↓＋中 K |
| 零式氣功拳 | →＋重 P |
| 必殺技 | |
| MIRACLE DRILL | ↓↘→＋P |
| RAINBOW MISSILE | ↓↘→＋K |
| PLASMA BARRIER | →↓↘＋P |
| INFINITY LEG | K 連打（能於空中使用） |
| SKY COUNTER CRUSH | →↘↓↙←＋K |
| VARIABLE COUNTER | MIRACLE DRILL |
| HYPER COMBO | |
| BIG BANG LASER | ↓↘→＋PP 同按 |
| GALAXY MISSILE | ↓↘→＋KK 同按 |
| FINAL MISSION | ←儲→←→＋KK 同按（消耗 3 LEVEL HYPER COMBO POWER） |
| VARIABLE COMBINATION | BIG BANG LASER |

製造商：WARP　發售日：99年預定
售價：5800日圓
AVG　2GD-ROM


TEXT：歐陽明





# D之食桌2

## 前言

在三月十一日所推出的遊戲《REAL SOUND風之LIGRET》，內附有《D之食桌2》的体驗版，在体驗版中共有「OPENING MOVIE」、「FIRST SCENE」、「BATTLE」、「SNOW MOBILE」、「SOUND FILE」及「SECRET DATA SAVE」六個模式，這次筆者將會為大家介紹故事的七個主要角色及這六個模式，渴望玩《D2》的朋友也可以暫時止一止渴了。

# D2 體驗版新情報

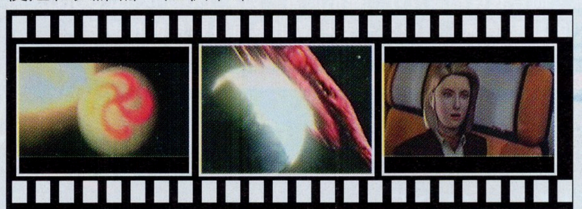
## 遊戲及畫面素質將會改善

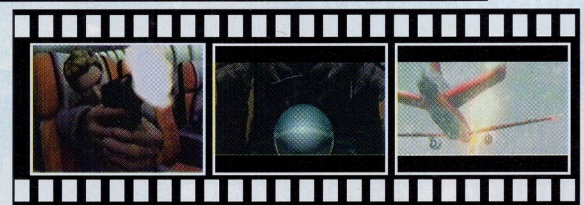
筆者覺得在體驗版中，OPENING畫面雖然很長，有十多分鐘，但是人物的動作卻不太自然，而且在角色的身上還會找到很多「邊」和「角」，感覺上有點像看機械人表演一樣，其中一個角色「金芭莉」(KIMBERLT FOX)其樣貌更可怖十分，有如森山野人般，由於如此，所以WARP已在三月十九至二十一的GAME SHOW內發表了，金巴莉的人設將會作出修改，而且畫面的素質亦會改善，當實GAME推出的時候，大家應該不會再見到四尖八角的情況出現。

## 模式介紹

### OPENING MOVIE

在1999年的12月25日，有一夥巨大而神秘的隕石正衝向地球，而正在加拿大上空的女主角「羅娜」乘搭著客機，並且遇到劫機者，在危急之際「大衛」把劫機者的其中一員幹掉，隨即他便在椅子上拾到一個化裝粉盒，在粉盒的鏡子上見到一棵隕石正向著飛機撞過來，大衛便連忙與羅娜一起伏下來。





### FIRST SCENE

客機雖然被隕石所擊落，但是女主角羅娜並沒有因此而死去，當她醒覺時己在一間木屋之內，突然有一位受了重傷的男子出現，並且流出一些綠色的血來，慢慢地他便變成了一隻怪物，當他向金芭莉作出攻擊時，羅娜便立即拿起了槍，戰鬥亦隨即開始。





### BATTLE

戰鬥的對像是一名空中小姐，要擊倒她並不是要攻擊她，玩者需要攻擊的目標是從她眼內所飛出的蝴蝶，雖然目標十分細少，但這是擊倒她的唯一方法。

#### 戰鬥操作

十字按鈕：描準游標的移動
A 按鈕：使用武器
L 按鈕：選擇物品
R 按鈕：選擇武器






### SNOW MOBILE

目標是以最快的時間，從雪地上找出所有不同顏色「雪糕筒」的位置，把它們全部撞下來，便為之完成賽事，當然使用時間越少，成績便會越好。

#### 滑雪車操作

左右按鈕：左右轉向
上下按鈕：控制體重
R 按鈕：前進
L 按鈕：剎車
Y 按鈕：後退

### SOUND FILE及SECRET DATA SAVE

SOUND FILE一共收錄了六首曲樂，以供玩者欣賞。至於SECRET DATA SAVE取得儲存後，便可以在實GAME中使用，據說會有特別事件發生，相信會給玩者驚喜哩！

## 人物簡介

### 羅拉(LAURA PARTON)



現年三十二歲的女仕，是上一集遊戲的女主角，而這次《D之食桌2》也是由她擔任主角。

### 大衛(DAVID BRENNER)



一位三十四歲的男仕，應該是遊戲的男主角，在《ENEMY ZERO》當中他與羅拉的關係很好，相信這次也不會列外。

### 金芭莉(KIMBERLY FOX)

是一名三十三歲黑皮膚的女性，也是與《ENEMY ZERO》的金芭莉性格相似，同樣是好戰派的人物。

### 珍妮(JANNIE)



只是有五歲的小女孩，與一般活潑的小女孩性格相似，感情豐富快樂及悲傷時也會表露出應有的神情。

### 神秘巫師



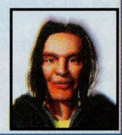
一個不明來歷，穿著著巫師衣服的中年男性，在遊戲的初期並不能找到他的資料，是一個迷團甚多的角色。

### 恐怖份子(A)(TELOLIST(A))



一個年齡不詳的男子，受到幕後的邦會操控，在遊戲開始時他與另一人一起騎劫客機，並且被大衛所殺。

### 恐怖份子(B)(TELOLIST(B))



與恐佈份子[A]相同，也是一個年齡不詳的男子及受到幕後邦會的操縱，是騎劫客機的其中一員。

製造商：SEGA ENTERPRISES
售價：5800日圓(連Dreamcast GUN SET 7800日圓)
STG/ MEM/ 2P/ 對應Dreamcast GUN/ 對應VGA
發售日期：發售中(3月15日)
記憶：7 BLOCKS

大家會否覺得SEGASATURN版的《THE HOUSE OF THE DEAD》製作得非常差呢？當然，以SEGASATURN的能力，實在不能將如此精采的一隻遊戲完全忠實的移植，不過，Dreamcast便有着這種強大的機能，而《THE HOUSE OF THE DEAD 2》便是她小試牛刀的機會了！

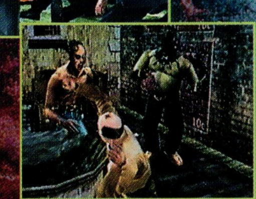



# 包得咁鬼死多疆屍
# THE HOUSE OF THE DEAD 2

## 完全的忠實移植

有玩過街機版的《THE HOUSE OF THE DEAD 2》便會知道，遊戲之中出現的怪物的動作是非常的仔細，而且移動的速度亦相當高，不過，在移植到Dreamcast之上，完全沒有停滯的感覺，而且，在遊戲進行之中，亦不用LOAD碟，除了過版要稍為LOAD碟之外，遊戲本身是進行得非常流暢的，就算是OPENING的片段亦製作得相當出色，絕對可以稱得上為傑作，而且與街機版的距離實在非常少，出色！出色！





◆OPENING片段

## 之不過，支鎗就好似……

除了是製作出色之外，《THE HOUSE OF THE DEAD 2》的另一賣點便是Dreamcast首次推出的「Dreamcast GUN」，這支是Dreamcast第一支的「手鎗控制桿」，在設計上是有點兒的「玩具」，而實際上，「Dreamcast GUN」的質素是比以前的「VIRTUA GUN」出色，尤其是在感應能力方面，「Dreamcast GUN」還比「VIRTUA GUN」優勝；然而，若以名型而論，「Dreamcast GUN」便有點兒失色了，而且在手感方面，由於要遷就在後方的「十字掣」，所以會有阻礙玩者拉動板機的機會。



◆這便Dreamcast GUN最敗筆之處

至於加上震動器或記憶咭之後，鎗的感覺便更加好，因為前後方的重量得到平衡，而震動器放在手掣之上時的「震動不足」的情況在鎗上便不會出現，而且表現相當良好，總括而言，如果「Dreamcast GUN」能將「十字掣」的缺點消除，這便是一支相當出色而且實用的控制器。

## 新增模式・別具心思

在街機版的《THE HOUSE OF THE DEAD 2》之中，大家可以享用的只是ARCADE MODE，不過，在Dreamcast版之中，便為大家預備了多個新的模式，這些模式的玩法雖然和ARCADE MODE差不多，不過，絕對可以為大家帶來新的刺激。

### TRAINING MODE

嗯？大家可能以為格鬥遊戲才會有TRAINING MODE，為何在《THE HOUSE OF THE DEAD 2》之中也會有呢？其實這個「TRAINING MODE」是一個非常難應付的遊戲模式，在這個模式之中，只有10個不同的TRAINING，每一個也有其獨特之處，而且難度不一，要玩者完成的任務亦相當古怪，當然，最基本的拯救生還者是一定有的項目，不過，一開始之時玩者可以進行的訓練只有一項，要增加可以進行的訓練，便一定要順次序(由左至右)的進行訓練，完成一個之後便可以進行另一個，如此類推。

大家又可能會發覺，在完成訓練之後，在左邊的星星會增加，這其實是該訓練的LEVEL，星的數量越多，代表訓練的難度越高，所以同是一個訓練，不同的LEVEL也會有不同的效果。

◆最初的拯救生還者，EASY JOB



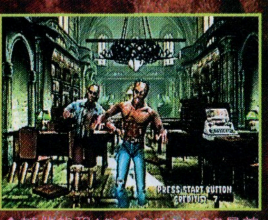

◆嘩！點打咁多桶呀！

### ORIGINAL MODE

大家可以視這個「ORIGINAL MODE」為另一個「ARCADE MODE」，因為以遊戲本身而言，「ORIGINAL MODE」實在是和「ARCADE MODE」沒有兩樣，而且就連敵人出現的點也是一樣的，而唯一不同的地方便是在遊戲之中，玩者可以先選擇在車尾箱內的道具，不過，每次能使用的道具數量是有限制的，玩者要好好的選擇啊！

◆小心選擇道具的使用

大家亦要好好的記着一件非常重要的事，在這個模式之中，一樣可以SAVE的，而且，在這裏如果是死去了的話，在身上的道具亦會同時失去，亦即是說，如果玩者死去而又SAVE了的話，那些在身上的道具將會永遠失去，小心！


◆其他的和ARCADE MODE是差不多的

### BOSS MODE

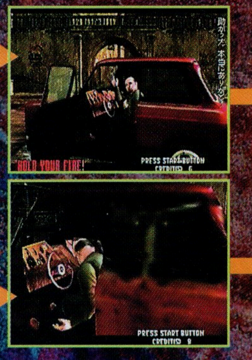
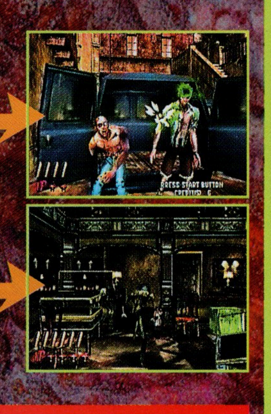
最後一個新增的便是「BOSS MODE」，這個模式主要是讓玩者面對各版之中的BOSS，實在是相當好，因為BOSS實在非常難打，只要在這個模式之中多練習，一定可以在「ARCADE MODE」和「ORIGINAL MODE」之中大派用場。

◆可惜沒有最後兩隻BOSS



## 分歧點的決擇

和《THE HOUSE OF THE DEAD》一樣，《THE HOUSE OF THE DEAD 2》同樣有非常多的分歧點，這亦是遊戲的引之處，而這些分歧點大多也是在救出生還者的地點，只要成功的將生還者救出，便有可能進入另一個分歧點之中，這些路不一定會比較短，有可能會令玩者「團團轉」，救不救人便要大家自己決定了。而以下便是一個非常標準的例子：

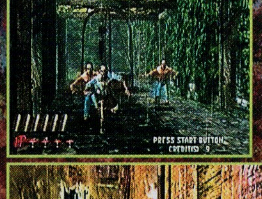
## ARCADE MODE版面介紹

在遊戲之中可以稱之為「故事模式」，全個ARCADE MODE共分為6個STAGE，每個STAGE之中也會有一個BOSS，不過，在每個版圖之中也會有非常多的分歧點，而且敵人方亦是一版比一版強，而在這「ARCADE MODE」之中，玩者可以藉着打破木箱和木桶得到一些補給品，又或者是一些輔助的武器。

### STAGE 1　序曲


◆一進入圖書館便有喪屍出現。

主角JAMES進入這個古舊的城市之中，在進入圖書館之後，便會發現自己的上司，之後，經過圖書館的後門，便可以進入市街的後巷之中，而在後巷之中，要小心那些雙手拿着斧頭的喪屍，亦要小心在地上鑽出來的「屍蟲」。


◆後園的另一條出路。

另一方面，要小心從上方跳下來的喪屍，而亦要努力的拯救街上的生還者，因為他們會被大堆的喪屍追着，這版的BOSS不是站在前方的「鐵人」，而是在後方的「惡魔」，要小心牠飛來飛去，很討厭呢！


◆嘩！真是飛禽大咬。


◆右方的才是真正的敵人。

### STAGE 2　混濁

繼續前進，又到了另一個地域，一開始便會見到一輛紅色私家車被喪屍捉着，這便是第一個分歧點了！之後便會進入城中，不過，分歧點會將路線分為下方（失敗）和上方（成功），在這裏要小心那些雙手拿着飛刀的喪屍，又要打喪屍，又要打飛刀，有排忙。

之後又來到河邊，主角會慘被「拖落水」，不過這是一定會發生的，下水之後便要小心從水中跳出來的喪屍和魚。這版的BOSS是半魚人，牠唯一的弱點便是在牠打開心口之時……



◆一開始便有分歧點了。

◆嘩！飛刀飛到埋身！！

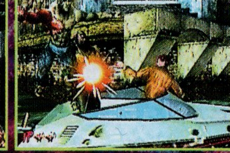
◆原來又來到河邊了！


◆打佢個心口！

### STAGE 3

之後，JAMES和兩名同伴乘坐快艇前往下一個目的地，一到達目的地，在水中便會跳出喪屍，小心！在水道之上，會有不少的喪屍，而且亦會有分歧點的出現，大家亦要記着，在「鐵桶」之有好東西呢！


◆好驚呀！


◆嘩！又係分歧點了！

在這版之中會出現一些「肥喪屍」，這些「臭貨」的弱點是頭部。之後JAMES便會進入下水道，這裏便是打BOSS的地方，這BOSS是有5個頭的「大蟲」，玩者要先擊倒左右的4個頭，之後便會轉移地點打中間藍色的部份，記着，在牠埋身之後打開鎗啊！


◆小心肥喪屍！


◆最後的部份……

### STAGE 4　絕望

◆嘩！又嚟~~~~~



在上一個STAGE的最後，JAMES的兩名同伴被神秘人物捉去，而這STAGE之中JAMES便要找回這兩位同伴。在地下通道之中，他會遇上非常多的喪屍，而且在地下監獄之中會有一些被困的人……

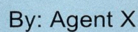
在這版會有不少的新敵人出現，例如是蜥蜴人、拿着大劍的喪屍，這些也是非常難對付的敵人，尤其是拿着大劍的喪屍，玩者要在他放下大劍之時才能擊中他的頭部。BOSS是拿着電鋸的瘋狂喪屍，他的弱點是頭部，只要不停的射擊他的頭部便行。


◆點解把劍咁大嘅……


◆嗯，有人被困。


◆打爆你個頭~~~~！

製造商：SEGA　發售日：發售中(3月25日)
售價：5800日圓 容量：GD-ROM
AVG/VMS對應/Puru Puru Pack對應



By: Agent X



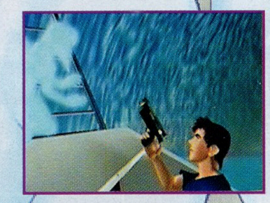

# BLUE STINGER ブルー スティンガー

## "惡夢"早在6500萬年前便已經開始～！！

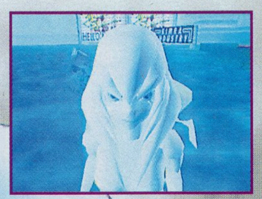
有一顆隕石突然從外太空墜落至「Dinosaur Island」(恐龍島)上，因而令島上出現了大量外星生物。它們不斷襲擊島上的居民，當中自然包括一位本在島旁的海域垂釣，後因遇到外星生物攻擊而令船隻沉沒的ELIOT-G-BALLADE(依利洛．G．巴拉狄)。正當這位隸屬於海上特別救援隊(Especial Sea Rescue)成員之一的ELIOT游回島上的時候，便遇上了體形龐大的船長DOGS-BOWER(托斯．保華)。他們決定一起聯手，希望能夠知道島上所發生的事、外星生物的由來及逃出這處鬼地方！！









### 全自動視點轉換

大家都會知道在《Blue Stinger》這隻AVG遊戲中，怪物設定及視點等工作均由一些曾經參與製作荷里活電影的人員負責。因此，遊戲中所有的視點均由電腦自行切換，令玩者在遊戲時有如於電影院中觀賞電影般。不過，此設計雖然力求營造出一份電影感，但是相對地玩者在操作時便要更加小心，以免敵人躲藏於玩者的盲點上，從而令主角蒙受不必要的傷害。







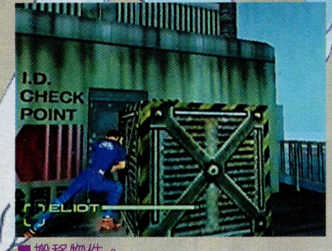
■全自動視點轉換。

### 各種動作的組合方法

在《Blue Stinger》中，各種動作的操作方均非常簡單。當中，玩者只要使用Analog鍵的話，便可以令角色走動。另外，玩者只要看見地上出現了發光的東西的話，便可以走近那裡並按A鍵進行調查便可。




■進行調查。




■搬移物件。

除此之外，由於遊戲並沒有任何跳躍鍵的設定，因此若玩者想去到一些位置較高的地方的話，便需要搬移一些物件作為平台，然後才可爬上去。可是，「搬移物件」和「攀爬動作」的操作方法雖然一樣都是Analog鍵＋A鍵，但是「搬移物件」時玩者要先按著A鍵不放，然後再利用Analog鍵來控制物件移動方向。至於「攀爬動作」則剛好相反，玩者要先按Analog鍵，然後再按A鍵便可。




■攀爬。

## 戰鬥始動～！

### 戰鬥系統

《Blue Stinger》是一隻3D實時戰鬥遊戲，因此只要在前進時遇上敵人的話，主角們已可以隨時作出攻擊或迴避，或即時為角色補充體力也可。另外，當DOGS加入而成為同伴後，玩者還可以選擇派遣那一位角色(DOGS或ELIOT)出戰。不過，當兩位角色都被敵人擊倒的話，則遊戲便會GAME OVER。




■戰鬥畫面。




■可選擇派遣DOGS或ELIOT出戰。

## 攻擊方法

基本上，玩者只需要利用R鍵及X鍵的話，便可以作出不同的攻擊方法。不過，由於每一位角色的攻擊模式均有相不同，故此現在就讓筆者為大家作出介紹吧：

### ELIOT-G-BALLADE(依利洛．G．巴拉狄)

ELIOT是一位能力平均的角色，除了可以於水中活動外，他的移動速度亦比其同伴DOGS為高。此外，由於ELIOT的攻擊方式主要分為：「遠距離」(R鍵)及「近距離」(X鍵)兩種，因此玩者便可以為ELIOT同時配備遠距離及近距離二款不同的武器。

不過，若ELIOT並沒有裝備近距離武器的話，則只要玩者不斷連按X鍵的話，ELIOT便會作出一連串拳腳技攻擊敵人。



■武器攻擊。

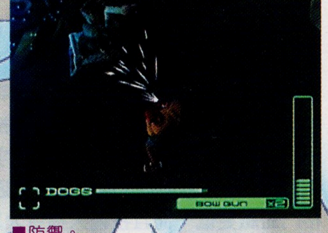


■近距離拳腳技攻擊。

### DOGS-BOWER(托斯．保華)

單從DOGS的外表來看，便知道他是一位份量十足的人位。雖然他的移動速度較慢，但是體力較高，故可承受敵人的強擊。此外，DOGS亦可以配備一些ELIOT不能裝備的重型武器，以力量強攻敵人。至於他的攻擊方式，主要分為：「攻擊」(R鍵)及「防禦」(X鍵)兩種。

每當他使用「防禦」時，會抵銷敵人一次的攻擊，而且所受的傷害亦較正常為少。不過，由於他能夠替換衣服(例如：空手道衣服)，以令其擁有不同的能力；從而令其攻擊更為多樣化。



■防禦。



■可使用重武器攻擊的DOGS。

■穿上不同的衣著便有不同的攻擊能力。

## 道具裝備

當玩者在途中對一些發光的東西進行調查的話，是會有機會獲得不種類的道具，如：ID CARD、金錢、武器、回復ITEMS等等。不過，每次玩者成功將敵人消滅後，便會有些金錢遺下來？！當然，你會問金錢有何用的呢？不過，只要你去對一些自動販賣機進行調查的話，便會發現這些販賣機是讓玩者添置武器及ITEMS的地方，所以金錢自然是越多越好啦！

另外，玩者在使用回復ITEMS時，必須留意小心被敵人偷襲！因為當角色仍未完全將ITEMS消化前，敵人依然可以向玩者進行攻擊。因此，筆者建議玩者應盡量於敵人難以攻擊的位置時，才好使用回復ITEMS。

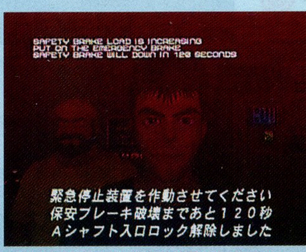



■連武器也販賣的自動販賣機？！

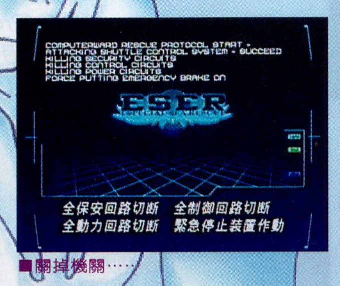
■回復ITEMS。

## SUB EVENT

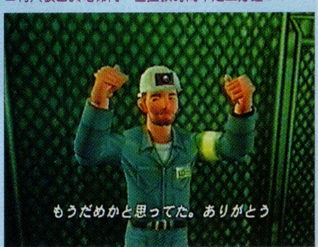
在遊戲中，主角們會不時遇到一些求救事件。基本上，這些求救事件和故事本身並沒有任何直接的關係，不過若玩者能夠於時間內成功將市民救出的話，便有機會獲得一些特殊ITEMS。當然，就算玩者的拯救行動最終失敗，亦不會對故事有任何影響的。




■有人被困於電梯內，但拯救時間不足二分鐘？！




■關掉機關……




■成功將市民救出！！

## 危機勃發！！

## BAY AREA

當ELIOT成功返回島上後，便向島中心進發。在途中，他竟發現了一隻類似外星生物的人類屍體，於是便上前進行調查。怎料它竟然是未死的？！赤手空拳的ELIOT被迫要來一場肉搏戰了……



■偷襲？！



■今次竟然是大怪物！！

■NEPHILIM突然出現他們二人面前，究竟有何目的？

## BRAIN AREA

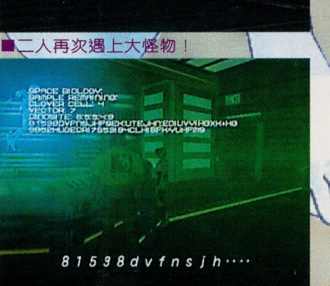
離開了BAY AREA後，ELIOT二人便來到了BRAIN AREA。在這裡，他們遇到了另一位島上生還者－JANEAN-KING。當他們於BRAIN DEPT合流時，那位謎之生命體－NEPHILIM，便透過電腦向他們提供了一些驚人的情報。可是，由於真正的內容是需要密碼才能開啟，於是ELIOT二人便決定向島上市中心進發，以搜查有關該密碼的資料。



■二人再次遇上大怪物！



■今次又獲JANEAN-KING相助才能脫險。




■NEPHILIM透過電腦向他們提供情報。




■沒有密碼打開該秘密資料。

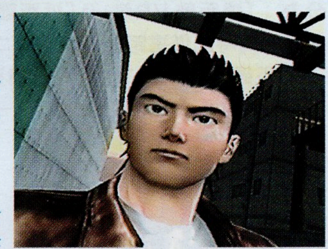
TEXT：KOTARO

# Shenmu～莎木～ 一章 橫須賀

## Dreamcast最強超大作發售日期決定！



《Virtua Fighter》系列之父「鈴木 裕」策劃的Dreamcast超大作遊戲《Shenmu～莎木～》(原名《Project Berkley》)，曾於去年12月20日以橫濱為起點，先後在大阪(1月9日)、福岡(1月10日)、札幌(1月15日)、仙台(1月16日)及名古屋(1月17日)等五大城市舉行製作記念發表會，為三萬入場人仕帶來前所未有的驚喜！

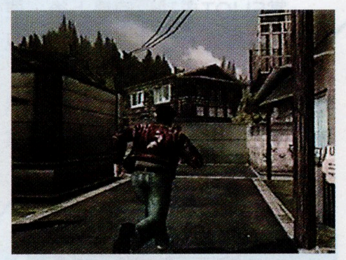






雖然現在發表會已經告一段落，但是製作情報方面卻並未有因發表會曲終而停頓下來，反而陸續有更多新元素和系統公開！在上兩次介紹中，我們已為大家介紹過數名基本角色、QTE BATTLE與QUICK TIMER EVENTS，至於今次要為大家介紹的是各位非常關心、傳聞中的《Virtua Fighter》MODE——「FREE BATTLE」，以及大家萬料不到的遊戲元素「技伝授」系統。

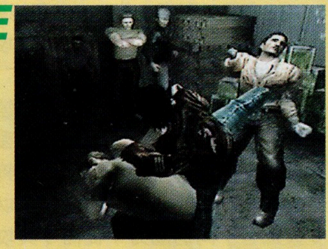
## 系列首作始動！



根據鈴木裕初步構思，《Shenmu～莎木～》主要共分為十六節，假若要完成所有製作工序，最快也要公元2000年冬季才可以發售！所以鈴木裕決定將遊戲一分為五，以系列章節的形式推出，而首集《Shenmu～莎木～ 一章 橫須賀》就已經決定於今年8月5日發售，至於第二集《Shenmu～莎木～ 二章 香港》(暫稱)則預定12月推出，好讓大家逐步體會《Shenmu～莎木～》偉大世界的獨有樂趣！

## 衝擊！自由戰鬥「ACT BATTLE MODE」

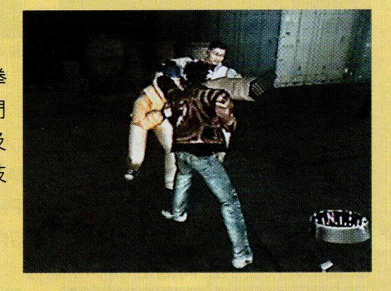
### FREE BATTLE



其實除了早前公布的「QTE BATTLE」之外，原來遊戲中還有一個能供玩者自由操縱角色與敵人戰鬥的「FREE BATTLE」，而據鈴木裕所說，「FREE BATTLE」的操作要求是比《Virtua Fighter》、甚至其他普通格鬥遊戲更低，而且技輸入指令大為簡化，只要利用六種基本動作，就可以造出各種豐富而華麗的連續技，完全顧及機迷與非機迷兩者的情況。此外，遊戲中亦有引入高低差和地形概念，影響技的判定和威力。

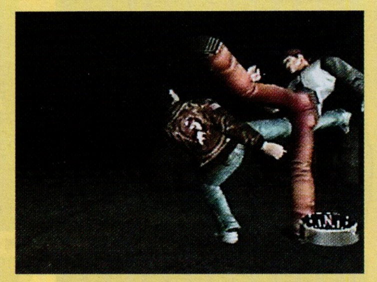
## 攻擊篇

### PUNCH 拳



由於芭月流柔術與八極拳拳法形式極之相近，所以「裡門頂肘」、「猛虎硬爬山」，以及「鐵山靠」等大家耳熟能詳的技倆也會在遊戲中經常出現。

### KICK 蹴



蹴系最大特性就是可以利用簡單的操作，自由控制上、中、以及下段的攻擊。

### THROW 投技

以寢技或締技為主的芭月流柔術，同樣存在投技，其中芭月涼所使用的投技就是一本背負投。

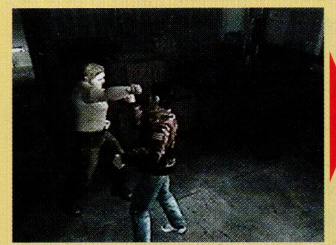
## 防守篇

### DODGE 閃避

迴避對手攻擊後，向對手死角進攻的特殊動作，形式與《Virtua Fighter 3》中的「ESCAPE」系統十分相似。

### SABAKI 捌技

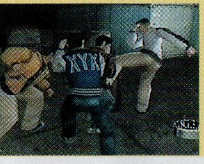
卸去對手攻擊的特殊動作，難度在於要持有比對手攻擊更快的反應，是遊戲中極為重要的系統。





### ESCAPE 逃走

擺脫對手、逃離戰鬥的特殊行動，當受到多名敵人圍剿時，可以利用其幸免於難，然後將對手們逐一擊破。



### 技伝授

除了以上介紹的六種基本動作之外，遊戲中還有各式各樣華麗的技倆「技伝授」，不過使用條件就是需要玩者在冒險旅途遇中遇上特定的角色，通過指導，自己探尋正確的指令輸入方法，方才可以修習得成。

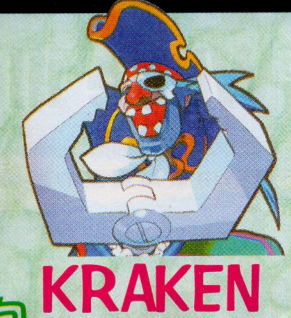


 ※以上畫面及記事內容仍屬開發中版本

製造商：CAPCOM
發售日：發售中 售價:5800日圓
FIG/2P/MEM

TEXT：怪傑

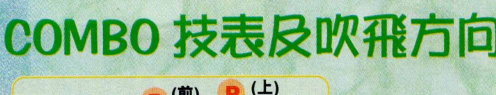


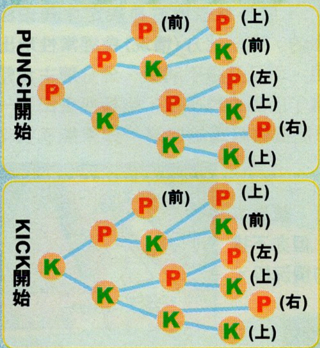



## KRAKEN

移動速度與及投擲ITEM的速度都是所有角色中最低級的。雖然利用牆壁和柱來攻擊可算是強，但KRAKEN變身後的PD、PF就弱到無論，所以是個較為難用的角色。KRAKEN唯一長處就是JUMP KICK的判定，因為其攻擊範圍廣，所以很多時都會打贏對手的跳躍攻擊。在對戰時，就要依賴其有用的JUMP KICK和出現的ITEM來決鬥。幸好，KRAKEN的防禦力是並排於GULUDA級數，所以作持久戰仍然會有勝算。





| | |
|---|---|
| 攻擊力 | C |
| SPEED | D |
| ITEM攻擊 | C |
| STAGE影響力 | C |
| PD | D |
| PF | D |

## POWER FUSION

### SKULL VACUUM

面孔巨大化後，利用變大了的嘴巴將對手吸入其內，以牙齒咬碎再吐出來的招式。其強大威力可以奪去對手2.7條水晶體力。不過由於其吸力弱，所以在發動時對手只要距離多一點都可以簡單的避過。可以趁着被對手打擊時，而作近距離發動，就可以準確地將對手吸進口中。除此之外，亦可利用PD的SKULL WIRE來利誘對手等工夫而使用這招。



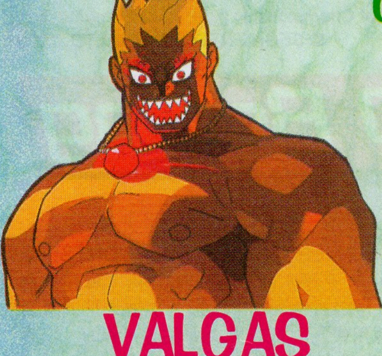


### SKULL SOUL

連續發射五發誘導彈的招式。如果所有彈都能擊中的話，可以奪去2.5條水晶體力。由於發射誘導彈的時間比較遲，而會經常在發動途中被對手投技，所以在發動中需要連打P+K來解決。另一方面，誘導彈的HOMING能力低，令到對手可以簡單的避開，而在空中發動的話，正下方就會成為一個死角，使對手毋須使用什麼避開的方法。







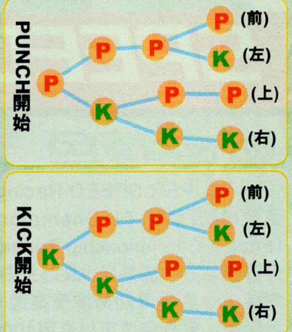



## VALGAS

由於VALGAS是屬於BOSS級的角色，所以平均基本能力都會很高。其中他的攻擊力和防禦力都很強，所以當體力被他領先時，整場戰鬥的節奏就會被他所帶領。VALGAS的其中一個優點是一次投技可奪去對方兩顆POWER STONE，就算對方對其投技有所提防，都可以在COMBO技途中改用投技，而跳躍後在空中或着地將障礙物投出等等戰法都對VALGAS有利的。唯一缺點就是跳躍P+K的空隙較大。



## COMBO 技表及吹飛方向



| | |
|---|---|
| 攻擊力 | C |
| SPEED | D |
| ITEM攻擊 | C |
| STAGE影響力 | C |
| PD | D |
| PF | D |

## POWER FUSION

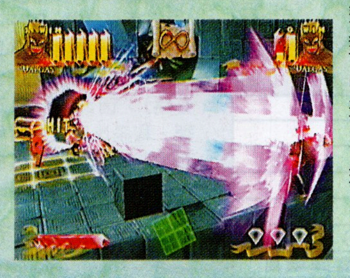
### METEOR CHAIN

雙手高舉至頭上，而令前方的廣泛位置產生電擊的招式。雖然攻擊力低，但其優點就是趁對手走到牆邊時使用，令對手無法回避。由於不可與PD一拼使用，所以這招經常都會用作追擊，或趁對手起上的時候使用。



### POWER STONE ENERGY MAXIMUM

這招正是POWER STONE ENERGY的強化版。雖然出招時相似，但可以利用方向掣來移動LASER。跳躍來攻擊雖然可以將跳躍中對手擊落，而且結果後的空隙少，但亦因不同情況下有機會受對手的反擊。不單擊中後的HIT數會因不同情況而改變，而且最多都只可以奪去對手五分一條水晶體力，但由於擊中機會高，所以變身就要依賴這招了。







製造商：Hudson　發售日：發售中
價格：5800日圓　記憶：最少20 Block
SLG(Travel Communication)／MEM

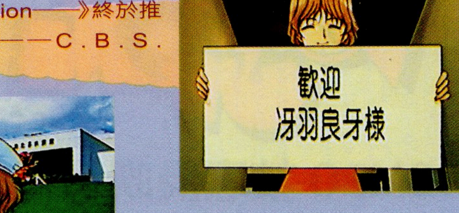
Presented by：山寺良牙



# 往北去——White Illumination——

在公佈了這麼多的消息後，《往北去——White Illumination——》終於推出了！今期便詳細解釋一下遊戲中最為重要的系統——C.B.S.(Communication Break System)。







## C.B.S.即打亂歌柄

所謂Communication Break System，其實是在人與人的交談之間，回應及插入說話的系統。

比方說，當對方說完一句後，通常會有一段時間讓別人回應的，在該段空間(時間)回應的話，便可算是完成一次該系統。亦即是說，將日常生活中活生生的交談情況，搬進此遊戲世界中。



不過有時玩者可以在別人正在說話時，聽到不喜歡的說話便中途插咀，亦即是「打斷話題」，這時會出現選擇項，例如：再以重頭說起、不如轉個話題、沒甚麼事之類。

另外有些地方是規定主角去回應的，這些地方(情況)會經常性地出現，而且是絕不明顯，分分鐘主角錯過了回應也說不定，這樣便會出現一個所有人也默靜的場面，說得不好聽是個比較尷尬的事：如果能掌握得好，反而會有不錯的效果。



此外有時亦會有比較有趣的場面，就是二人同時一起開口說話，雖然比較少有，但亦不排除會出現，這樣便會回到「打斷話題」的情況般。

最後有時在一般會話中，也會有選擇項出現，選項(包括行動在內)除了會影響到女孩對主角的好感外；選項的時間也會影響到女孩對主角的觀感，例如：經常「打斷話題」的會給人不禮貌的感覺、選項(回應)所需時間較長的話會給人覺得主角的性格比較文靜，至於會否遇上心儀的女孩及在除夕倒數中締結良緣的話，就得看你了！



製造商：SEGA　發售日：發售中(3月25日)
價格：5800日圓　容量：GD-ROM　記憶：12 BLOCK
RAC　2P　MEM　對應RACING CONTROLLER　對應VGA

TEXT：KOTARO

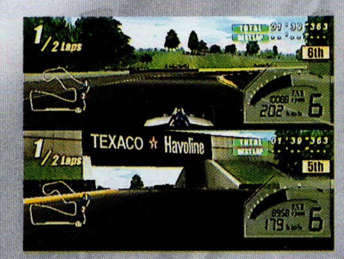




# SUPER SPEED Racing

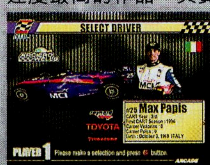
由SEGA製作，號稱家庭用機種上速度最高的原創賽車作品《SUPER SPEED Racing》，終於登陸至Dreamcast之上，到底遊戲有否言過其實？又能否與Dreamcast當時得令的移植賽車遊戲《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》平分秋色？現在就為大家揭盅！





## 遊戲特色

《SUPER SPEED Racing》以AMERICAN MOTOR SPORTS中最受重視的「CART」(Championship Auto Racing Teams，現在名為「FedEX Championship Series」)作為遊戲形式，而與一般賽車形式最為分野的地方，就是「CART」主要採用較為大型和重身的底盤、機殼，以及底架，令到賽車能夠承受高達七百馬力的八氣筒2650cc TURBO超高出力引擎，最高時速可以直逼400km，所以SEGA號稱遊戲是家庭用機種上速度最高的作品，其實一點也不為過。



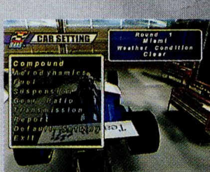




至於要數「CART」另一個最特別之處，不得不提，也可算是比賽賽道的特徵！其中「CART」賽道是以OVAL COURSE(橢圓形)為主，其次則是ROAD COURSE(CLOSED CIRCUIT)和STREET COURSE(一般公路)，因此控制方面亦與通常賽車略有不同。此外，遊戲中的每條賽道，均是比賽用的實際賽道，務求將賽道上的實感再次重現同時，也能令到大家體會「CART」的獨特樂趣。







## 操作方法

| | |
|---|---|
| ANALOG方向鍵 | 轉向／選擇項目 |
| 方向掣 | 選擇項目 |
| START掣 | PAUSE MENU |
| Y掣 | 視點變更 |
| X掣 | SHIFT DOWN（落波） |
| B掣 | BACK（R GEAR後波）／取消 |
| A掣 | SHIFT UP（上波）／選擇項目 |
| R TRIGGER | ACCELERATION（加速） |
| L TRIGGER | BRAKE（制動） |

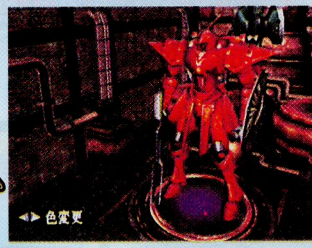
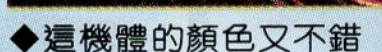
製造商：From Software　發售日：預定夏季發售
售價：未定
ACT　GD-ROM

TEXT：MS




# 最新情報入手！！

## 自由組合機體

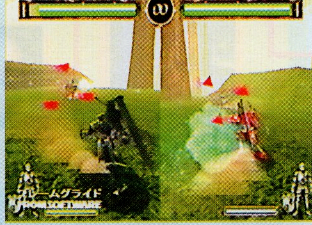


◆這機體的顏色又不錯

玩者所操控的機體，是由九個不同的部件組合而成，基本上整機體分為頭部、腕部、身體、腳部、鎗、盾、肩膀上武器、劍及屬性石（リベレートストーン），玩者可自由組合這些部件，製作自己喜歡的機體出外作戰，而且更可以將機體的顏色改變，從而在戰鬥產生掩護的效用。

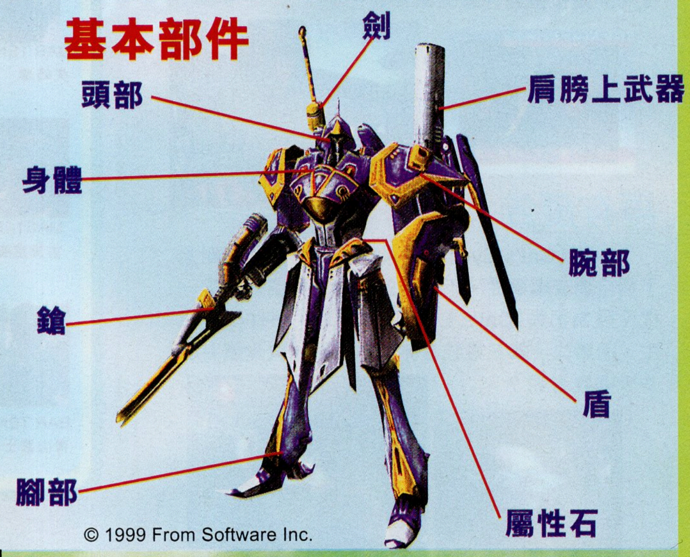
## 遊戲基本玩法

From Software的第一隻DC遊戲《FRAME GRIDE》，玩者可以操控機體在這個3D空間內自由活動，從資料中得知其中一個舞台將會是由森林組成，名為Silent Forest，在這個巨大的空間中進行激戰，玩者除了需在這舞台中將敵人消滅外，還要小心自機的損壞情況。而遊戲中最重要的是可以作通訊對戰。


◆在森林中戰鬥


◆對戰畫面

## 基本部件






製造商：SEGA　發售日：預定99年發售
售價：未定
SLG　GD-ROMMEM






## 齊來設計心水球員

在遊戲中除了有比賽模式和育成模式外，還有讓玩者製造新球員的模式，當製造好新的球員之後，就可以將他記錄在VMS內，並可讓他參加比賽，在設計球員的模式中，玩者可選擇不同的面形、眼睛、耳朵、頭髮等等來製造球員的樣貌，從而造位樣貌超攪笑的球員，

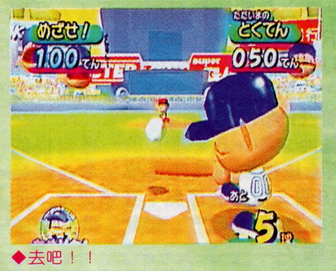

◆製造前


◆製造後…樣子可愛嗎？

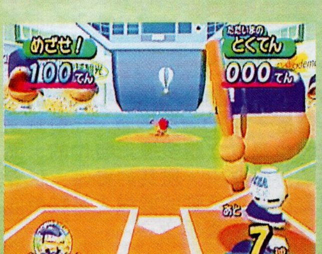
## Play Ball

若大家有玩過SATURN版的《創造職業棒球會》的話，對此遊戲的玩法絕不陌生，遊戲的特色除了是其育成模式外，還有它的遊戲角色非常鬼馬，樣貌衰衰的。今次它將會移殖到Dreamcast上，相信有不少玩家都很期待，現在就為大家介紹一下。

在遊戲中的「玩嘢」模式，玩者可自由選擇用那個球場，然後進行這個全壘打的模式，在這個模式中，只要將球打出場外就可以取得分數，不過得分的高與低是全以球之落點而定，不知你又可以取得幾多分呢？


◆去吧！！


◆你看！是東京巨蛋球場


◆準備………

◆嘩！！是全壘打

Dreamcast 製造商：Team Pwonder 發售日：預定4月上旬
售價：6800日圓
AVG/MEM/GD-ROM×2

TEXT：怪傑



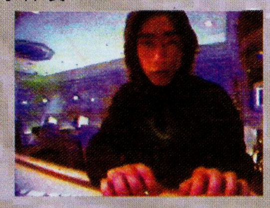

# WED MYSTERY～「能夠預見未來的貓」

## 殺人事件的預告！！！

### 殺人預告 HOMEPAGE？

主角透過INTERNET而進入一個名叫「Cat's Eye」的HOMEPAGE。在那裏存在一段有關某議員之死的片段，而這些過激的片段令到主角十分震驚。之後，在當晚就有那議員死的報導，這樣主角開始被捲整件殺人事件裏……



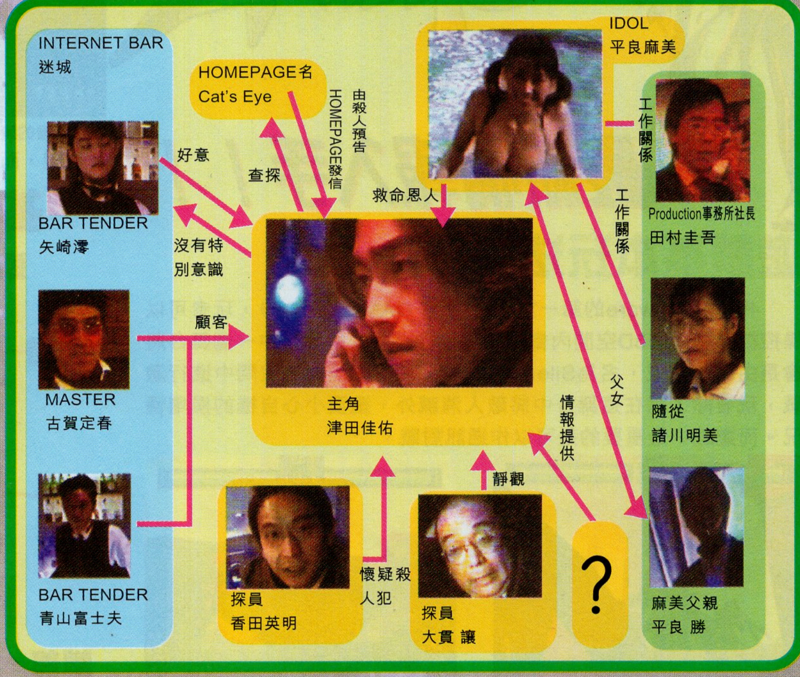
### 再有預告！

知道「Cat's Eye」和殺人事件有關的佳佑開始了獨自調查這事件。不過他的行動就好像被嘲笑一樣，因為仿如「Cat's Eye」預告的殺人事件再次發生，而第二、第三犧牲者亦相繼出現。究竟還有會多少犧牲者呢？





## 人物關係圖









製造商：PANTHER SOFTWARE 發售日期：預定99年春季發售
售價：未定 記憶：未定
STG/ MEM

TEXT：赤目黑龍

# 蒼鋼之騎兵～SPACE GRIFFON～

大家可能會覺得《蒼鋼之騎兵～SPACE GRIFFON～》這隻遊戲真是非常熟口面，不錯！其實這遊戲是從Playstation之中移植過來的，當然，移植到Dreamcast之上，能夠做出來的效果當然比Playstation為佳，而且，畫面亦得到重新的處理，絕對能給玩者一種新的感覺。

## 故事簡介

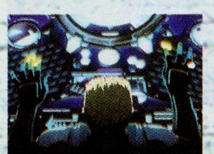
在西曆2148年，當時的人類已經完全的開發月球，而且，月球更加是一種神秘寶石「LUNAR TEARS」的原產地，而在月球之上，人類更建立了一個名為「HAMELT」的月面基地，然而，在2148年的10月，這個基地然和地球斷絕了音訊，由於感到會有意外發生，所以上層便派出私設軍隊之中的6名精英前往HAMELT調查。

在月面基地之中，6人遇上了一種奇怪的病毒，這種病毒能控制人類的思想，令人類發狂，當然，這6個人也不能倖免，在這之後，他們便展開了互相撕殺的戰鬥，究竟，他們有誰能夠生存下去呢？

■遊戲之中所有片段之中有配音的。

## 完全 3D 的遊戲

在《蒼鋼之騎兵～SPACE GRIFFON～》遊戲之中，可說全是3D的世界，因為這是一隻3D射擊遊戲，在遊戲之中，所有的機體也是以立體多邊形製作的，而且就算在一般的行動之中，所有的動作，玩者也會以主觀視點從主角駕駛的機械人駕駛艙向外望，而這亦是遊戲的賣點之一。



■這便是一般行動時的情況。

## 6人之精銳部隊

被派到月面基地「HAMELT」之中的全是私設軍隊之中的精英份子，而男主角(玩者)亦是其中一人，而且所駕駛的更是眾人之中唯一擁有變形機能的「GRIFFON」。

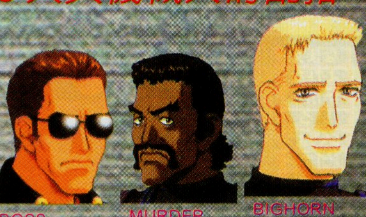






### 6人與機械人的配搭



製造商：VAP
售價：6800日圓（CD 2枚組）
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK
發售日期：發售中（3月18日）
記憶：未定

TEXT：天下一之無責任男

# 新世紀GPX CYBER FORMULA 新的挑戰者

## 大家是為了甚麼而在賽道上飛馳呢？

### 「大家好，我是新人司馬 誠太郎！」

在上一期已經為大家介紹過新遊戲《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》的概要，不過，遊戲本身是非常多不解之謎，現在就為大家作一詳盡介紹。

在遊戲之中，主角式演的是新車手司馬 誠太郎，他一直以來也視菅生車隊的風見隼人為偶像，而且他有一個希望，便是要加入菅生車隊，和隼人一同在賽車上飛馳，現在，他的願望終於可以達成了，因為他快要加入菅生車隊了，不過，這只是他賽生命的起點，在他面前充滿着不同的障礙……這便是《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》的主要故事內容。



作為一隻AVG遊戲，遊戲之中所有的指示也是以指令形式出現，就連賽車方面也是一樣，而且，在遊戲之中，也會出現一些有趣的MINI GAME，所以，玩者除了要刻服連場的賽事之外，亦要留心在身邊發生的每隻事物。

## 預選賽毫不重要？

在遊戲之中第一場賽車便是加入菅生車隊的「入學試」，而主考的人便是車隊的班主「菅生 修」，而車隊方面為誠一郎準備了的戰車便是「ν ASURADA」，不過，在導航系統方面，當然不會是隼人一直沿用的「ASURADA」，而是古莉亞為誠一郎準備的「復仇女神」（ネメシス），在遊戲之中玩者可以設定這「復仇女神」的性別。

■這便是賽車場面……

而在這「入學試」之中，誠太郎和菅生 修會以3圈為限，如果誠太郎能夠超越菅生 修的話，便可以加入車隊，而且更可以參加快將舉行的特別賽事「EXTREME SPEED」。

不過，這所謂的「入學試」其實只是一場的「戲」而已，因為無論誠太郎成功與否，修生 修也會讓他加入車隊，而且更可以參加「EXTREME SPEED」的比賽，所以如果在這仗之中輸了也不用緊張呢！



■這便是第1戰之前的酒會。

■看！菅生修多嚴肅呢！

■古莉亞總是非常的「古怪」。

## 和一眾車手談談話，有着數

除了在之上所講述的參車之外，誠太郎最大的任務便是在賽車前後和所有的車手和工作人員談話，在遊戲之中這是非常重要的（有時候），因為在每場賽事之前，誠一郎也可到不同的車隊之中打探情報，基本上，誠一郎是不可以自由的發問問題的，他只可以在和他人交談之中得到一些線索而已。

在每次賽事完結之後，誠一郎便會到達下一個賽站的地點，不過，每晚他也會因為不能入睡而四出其他的談話（吓？車手又怎可以經常失眠呢？），當然，這時候的對話的作用多是不大的，不過，多談一下也是有好處的，而且MINI GAME多數也會在這些時候發生呢！



■每晚也要這樣做，真煩悶。



■積奇老是色迷迷的，討厭！



■哼！安狄這傢伙……！

## 毫無樂趣的指令賽車

哈！在這裏要問大家一個問題：「究竟看《CYBER FORMULA》的樂趣是甚麼呢？」答案便是作品之中的精采賽車情況，還有的便是那種震人心弘的音效，然而，這兩方面在這遊戲之也是缺少了的。

在遊戲之中，玩者可以做的便是等待指令的出現，在一般的遊戲畫面之中，玩者也要「按對白」，不過，在賽車之時，大家根本不用做這些事情，因為在賽車之時，對白是自動移走的，而且在賽車之時玩者根本不用為對白而煩惱，不過，大家卻要小心對白一閃即逝，而且，在賽事之中，玩者要留心指令的出現，要在指定的時間內決定，否則便麻煩了！

這樣的賽事是否非常「悶」呢？對了！還有一點，在賽事開始之前，玩者會見到有7部賽車的，不過，所要對的對手基本上只有兩名而已，而且以第二出現的為主對手，第一個基本上只是「閑角」而已。



■大家要盡快作出定啊！

■要看清楚賽道之後SET車。

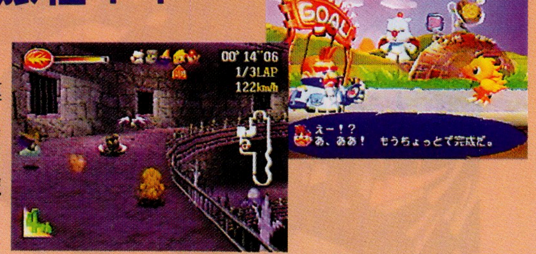
製造商：SQUARE
發售日：發售中 售價：358港元
RAC/2P/MEM/行貨

TEXT：怪傑



# CHOCOBO RACING~幻界之道

## 踏上尋找藍之石的旅程！！

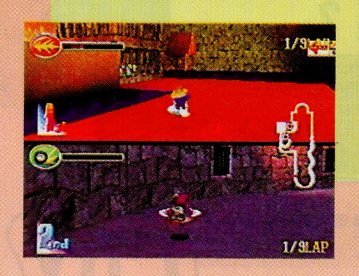


### STORY MODE

主角CHOCOBO進行冒險故事的模式。各STAGE都會有競爭對手登場，只要將對手打敗，便可令其成為自己的同伴，而可用的ABILITY不單會增加，魔石的種類亦都會一個一個地增加。

### RELAY MODE

以3對3來進行團戰的模式。這模式會以接力方式一人行走，而當接觸後來交換比賽角色。哪一方的3個角色最先到達終點就可以取得勝利。比賽時基本上是1對1比賽，之後就會順序改變對戰的組合，所以當中最重要的就是ABILITY的選擇。





### GP MODE

玩者將會和五位RANDOM角色在四條賽道中進行比賽，每次比賽後都會以成績來決定取得的得分，最後會以總合得分來決勝負的模式。玩者需要以魔石、ABILITY的使用來與對手爭逐第一名，而對手角色的能力會因賽道的改變而改變。

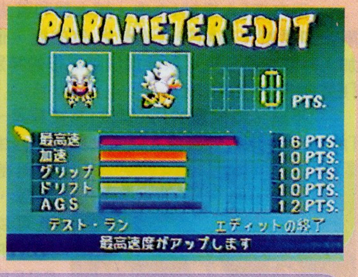




### PARAMETER EDIT

在STORY MODE CLEAR後的得點是決定於玩者能否在各條賽道的規定時間內完成賽道。如能達成的話，便可取得100點；而不能達成的話，便會減點。當每一次RETRY都會減五點，最後的得點會是各賽道的平均數。在選擇角色及顏色後，就可利用之前的得點分配到最高速，加速、扭力、DRIFT和AGS(Ability Guage的速度)，而製造一個玩者獨有的原創角色。





### 魔石

在賽道上飄浮而封印了魔法的ITEM。由於最多只可取得3個ITEM，所以要好好地利用。當連續取得相同的魔石時，便會產生LEVEL UP的效果，而且撞向對方背後更可將對手持有的魔石搶奪過來。

#### 火系魔法

Lv.1ファイア
Lv.2ファイラ
Lv.3ファイガ



取得一顆火之魔石時，就可以向前面的對手(一人)攻勢，當LEVEL UP至ファイラ後，會追加追尾功能，而ファイガ就會攻擊前面所有對手。



#### 雷系魔法

Lv.1サンダー
Lv.2サンダラ
Lv.3サンダガ



サンダー會放出小雷電來攻擊前面的對手令其自轉。サンダラ會令被擊中的對手停下來，而サンダガ會以三條電柱來攻擊對手。



#### 冰系魔法

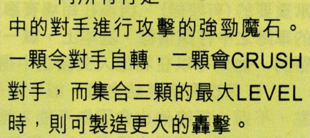
Lv.1ブリザド
Lv.2ブリザラ
Lv.3ブリザガ



ブリザド在路面放置一個令對方滑倒的冰陷阱，ブリザラ則會放置多個冰陷阱，而ブリザガ就會向所有對手進行冰攻擊。



#### Ultima (LEVEL UP可能)



向所有行走中的對手進行攻擊的強勁魔石。一顆令對手自轉，二顆會CRUSH對手，而集合三顆的最大LEVEL時，則可製造更大的轟擊。



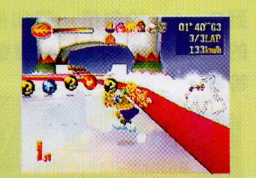
## 死之宣告 (LEVEL UP不能)

當放出這顆魔石時，前面的對手身邊就出現死神，而死亡時計就會開始倒數。在10秒後就被擊倒。如果用身體撞向對手的話，死神便會轉移附身者。



## Minimum (LEVEL UP可能)

將所有對手變細，而令其速度降低的魔石。當LEVEL上昇，對手便會變得更小，速度亦會更加慢，而對手變至最細狀態時，便可輾過他們。



## Haste (LEVEL UP可能)

與ABILITY的DASH一樣令速度增加的魔石。使用後角色便會提升至最高速度。LEVEL上升後，SPEED UP的時間便會延長。



## Reflect (LEVEL UP不能)

將對手的魔石攻擊反彈給對手的魔石。雖然如此，但最大LEVEL的魔石攻擊只可防禦而不可反彈，以及超強勁攻擊六是不能防禦。



# ADILITY

## Chocobo DASH

發動後，一定時間內令速度提升的正統ABILITY。平時使用的目的都會是追過對手，或避開對手的「死之宣告」。在混戰中，可以在奪得對手魔石時使用DASH來將對手拋離，而且亦可避開對手的攻擊。在DASH期間是不會受到路面的影響。



## 莫古飛翔

ABILITY GAUGE爆滿的同時光之羽翼亦會出現。發動後MACHINE會在一定時間內於空中飛行。使用「飛翔」時，除了不受路面影響外，而且防禦能力。不過這種ABILITY是不能防禦突進等特定攻擊和縮小魔法。雖然身體會處於高空，但仍然可以取得賽道上的魔石。



## 石巨人GRIPPLE

「GRIPPLE」會令扭動力上昇的ABILITY。軟盤扭力提升後，就算一些平時不能輕易通過的急彎亦可簡單的駛過，而且減速後便會有更高的扭力。石巨人就可以利用優點在彎角之中超越對手。不過這種ABILITY亦要透過玩者的實力才能發揮出來。



## 小惡魔搶奪

將其他角色持有的魔石強搶回來。發動時前面就會有小偷經過，將前面角色的魔石奪去。如果對手持有一些強勁魔石的話，就更加不能錯過，而取回來的魔石與自己同樣的時候，更可將魔石LEVEL UP。當所有對手都沒有手持任何魔石時，就會以RANDOM方式取得。



## 黑魔道士魔石UP

將自己所有魔石都提升一個LEVEL的「魔石UP」。ABILITY GAUGE爆滿時，會自動將手持的魔石提升一個LEVEL，這樣自行製造一些強力魔法來令對手的腳步停止。如果沒有魔石的話，便會在取得時立刻提升LEVEL。最好當然在ABILITY GAUGE未滿前，取得需要的魔石。



## 白魔道士保護網

可以防禦魔石或其他攻擊的ABILITY。當ABILITY GAUGE爆滿時便會自動發動。張開了保護網時只防禦一次可以全體攻擊的強力魔法，而之後保護網就會自行解除。這樣就可以在對手受到攻擊而自轉時，悠閒地超越對手。



## 隱藏人物

當玩者將STORY MODE CLEAR後，而再一次將CLEAR的話，「FFVIII」的主角SQUALL就會出來挑戰，只要能贏到SQUALL，便可在賽道中使用。



出現不明

## 肥CHOCOBO魔石保管

當ABILITY GAUGE達到爆滿的狀態時，如受到魔石攻擊，就可取得剛才魔石攻擊的同樣魔石，而用作進行反擊的ABILITY。雖然受到強力攻擊會令排名滑落，但同樣使用相同的魔石亦可令排名上昇。如果其他角色都使用這ABILITY時，魯莽的使用魔石魔法反而徒勞無功，所以取得魔石後就要小心利用。



## 藍魔獸突進

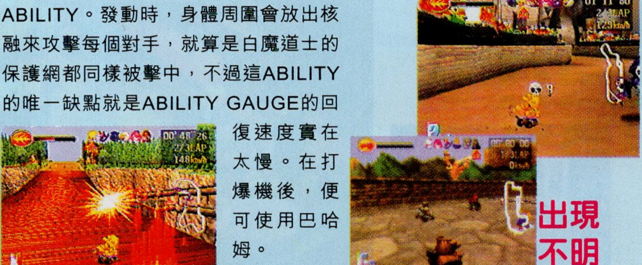
突進是急促地加速，利用這個狀態來將被接觸的對手撞至自轉的ABILITY。奪取別人的魔石後，不單遠離對手，而且更令對手無法反擊，因為在被奪去魔石之前，發動突進是會令對手自轉而不能即時使用魔石來反擊。



## 巴哈姆MEGA FLARE

放出無數核融來轟擊對手的ABILITY。發動時，身體周圍會放出核融來攻擊每個對手，就算是白魔道士的保護網都同樣被擊中，不過這ABILITY的唯一缺點就是ABILITY GAUGE的回復速度實在太慢。在打爆機後，便可使用巴哈姆。





製造商：SQUARE　售價：420港元　發售日：99年4月1日
記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK／對應PocketStation

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：虹．時空戰士FUKUDA

# SaGa Frontier II サガ フロンティア２

## 百年史詩式巨獻 推出前總力特集

距離SQUARE SOFT自《FINAL FANTASY VIII》後另一著名系列續篇《Sa Ga Frontier 2》的發售日僅剩餘一星期而矣，現在是時候作最後衝刺為大家報道廠方最近發放的消息了。

## 懷着名門後裔之血脈

### Gustav XIV

帶着菲尼國嫡系後裔名稱Gustav的青年，身世與性格目前仍是一個謎，照估計應該是曾被放逐Gustav的兒子，但亦有可能是Philippe或Marie的後代，總言之是菲尼國的繼承人。不過，當Gustav逝世後在Sandail大陸卻出現了很多假冒Gustav後裔的人，掀起新一輪的皇位爭奪戰。



■自Gustav死後，各地紛紛出現假冒Gustav後裔的人


■看來有很多人都想借用Gustav之名



■真真假假，顯盡人類虛假的一面

## 為挖掘古文明秘寶而生

### William Knights



通稱叫Will，是活躍在東大陸挖掘族人Digger的後裔，15歲時已為找尋Quell（引發術力量器具Tool之原型，乃古文明遺產）而初次進行歷險。雖然他與Gustav並沒有直接的關係，可是卻在某些事件上會影響到Gustav的劇情，譬如他發現到的Quell會送到Gustav陣營那邊去等等。



■離開養育自己的叔父叔母冒險


■勇闖洞窟找尋秘寶



■Will的行動會對Gustav產生影響？

## 縱橫交錯着的歷史舞台

由於本作講述Sandail大陸上的百年歷史，故此事件並非只單純圍繞着主線角色Gustav，像Will或其他角色亦有一定戲份，再加上當Gustav死後剩下來夥伴的去向、權力的分野和新勢力的誕生等將整段歷史串連起來。說得簡單點，玩者並不會只進行Gustav的劇情，而是需要轉換多個角度來完成各個事件，例如Gustav可能是帶兵攻入其他國家、Will是找尋稀有秘寶等等，此外加上類似《Romancing Sa Ga 2》時的世代繼承制來構成整個故事。



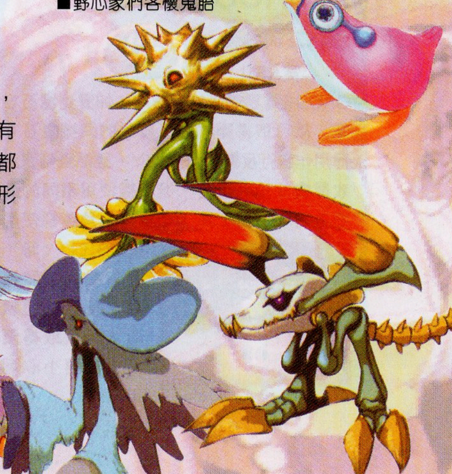
■Gustav對失去母親感到很難過




■野心家們各懷鬼胎

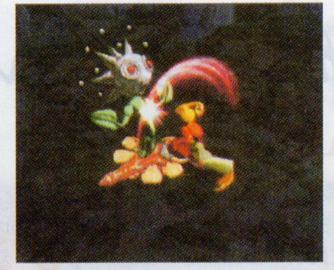
## 登場怪物速覽

在《Sa Ga Frontier 2》裏，登場怪物明顯地比以往作品更有幻想風格，不論用色抑或造型都很新穎，相當切合採用水彩畫形式的CG背景畫面。



## 全新概念的戰鬥系統——DUEL

由於為求突破今次開發人員創作了很多新穎的系統，其中表表者便是從戰鬥衍生出來的DUEL，顧名思義即是一對一的單打獨鬥。只要符合特定條件，便會在進入戰鬥時出現DUEL的選項，最大特徵是角色比例變得較真實，看起來很有逼力。



■在單打獨鬥中，角色會變成真實比例

## 第二步：全力以赴應付對手

在DUEL的過程裏，玩者與敵人雙方每回合開始時可連續輸入4個指令，而這些指令在實行上是會有特定的連攜效果。具體來説，假如所輸入的4個指令均帶有連攜效果，那麼便會有一定的機率產生4段連攜了。




■技名旁的「連」代表可作連攜




■畫面相當華麗奪目

## PLAYER NOTE

有玩過前作《Sa Ga Frontier》的朋友，應該會知道每名角色所修得的技和術只能供自己使用，即是説主角就算懂得某種強力招式亦無法傳授給同隊的人，這是《Sa Ga》一直以來採用的系統。可是在今集裏這系統作出了一點變更，那就是全新引入的PLAYER NOTE系統，用途是將角色所學到的技、術甚至是隊伍連攜技和其他人共同分享，變成大家都能夠使用的資產。説得具體點，當在A劇情中角色學到了某種絕招，若把這招放進PLAYER NOTE裏那麼劇情B甚至劇情C的人亦能用得到。

## 第一步：決定應否進行決鬥

當在地圖畫面遭遇敵人就會展開戰鬥，假如敵人只有1名那麼便出現進行DUEL與否的選項，玩者可參選隊中任何一人出戰，但留意由於敗陣就馬上當作GAME OVER論，故此最好便派能力較強的成員參加。



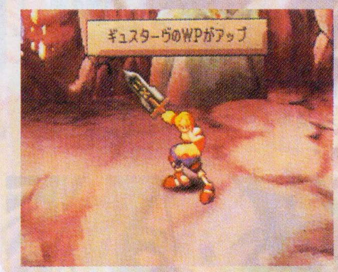

■可自由選擇參戰角色




■DUEL是許勝不許敗的戰鬥

## 第三步：所學到的可在群體戰使用

和基本的群體戰同樣，在DUEL中所學到的技、術或連攜技是可帶回群體戰使用，方法是利用PLAYER NOTE指令便可（請參閱下文），但留意某些技和術是可能需要透過DUEL才可學到。



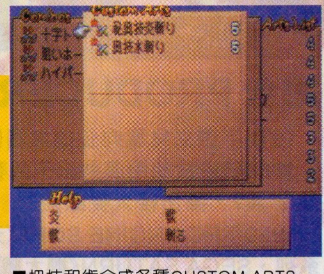

■艱苦戰鬥過後當然會有回報



■所學過的技和術可應用在群體戰中




■打開目錄可見PLAYER NOTE




■把技和術合成各種CUSTOM ARTS

## 後話……

### 由Gustav戰爭衍生的Anima教團

若説Gustav是出身在亂世的英雄，那麼和他作對的勢力便是Anima教團了。和真實歷史中著名的云云戰役相同，當戰亂頻繁人心惶惶之時宗教力量就會隨之出現，而在這場以Gustav作為中心的戰爭裏Anima教團打着「引導擁有Anima力量的人步向幸福」之旗號，處處否定沒有Anima力量的Gustav並帶領盲目信徒和他對抗。縱使Gustav能夠不斷派兵討伐那些信徒，但這樣難免會對國力有所影響…



■對Anima極度重視的教派



■集團四出向百姓宣揚教義

### 隱藏在戰爭事實背後的Egg

Egg並不是有如其名「蛋」那麼簡單，它是Sandail大陸上傳説般的Quell，和普通的Quell不同它擁有自己的意志，足以令到帶着它的人被迷惑從而變成災禍的中心。雖然這傳聞的真實性至今仍然無法被確認，不過可以肯定這個Egg是在Gustav戰爭的幕後舞台中暗暗地活躍着，這樣亦解釋了戰亂中心人物Gustav與及探求Quell的挖掘者Will，兩名各自有獨立背景的人為何會走在一起。



■這女孩竟然懷有Egg！到底她是誰呢？



■頗有趣的情景，左邊看來應該是Will

製造商：博報堂 發售日：發售中(3月11日) 價格：6800日圓
容量：CD-ROM×3 記憶：1 BLOCK
SLG MEM 對應ANALOG CONTROLLER(震動專用) 對應DUAL SHOCK(震動專用)

TEXT：KOTARO

# 火魅子傳～戀解～

## 戰略戀愛 SIMULATION

### STAFF

《火魅子伝～戀解～》由廣井王子策劃，然而今次創作這個遊戲最主要目的就是希望利用PlayStation作為核心，製作ANIMATION、COMIC、音樂、IDOL，以及VIDEO等媒體，讓人們學習到教科書以外的日本古代歷史，發掘日本古代的文明和文化，認識古代日本的神、精靈、動物、人和故事，假若大家曾經有玩過《天外魔境》系列的話，相信定必能夠體會到遊戲表達的含意。



### 引言

《火魅子伝～戀解～》是集戰略與戀愛元素於一身的新類型SIMULATION遊戲，以重振古代日本失落王國「耶麻台國」作為故事主要骨幹，通過耶麻台國復興總大將、故事的主角「九峪」解開六名少女對戀愛的障礙和謎題(「～戀解～」也因而得名)，以及指揮戰鬥在「狗根國」手中奪回九州。



### STORY

現代高校三年生「九峪」，在陰錯陽差之下受到從九州耶牟原遺跡中發掘出來的神秘銅鏡牽引，因而時間滑行回到古代三世紀的九州。其後，九峪遇上天魔鏡之精「鏡」，指引九峪假若想返回原來的世界，就必須要借助耶麻台國女王「火魅子」的力量。



然而，從前支配九州的「耶麻台國」已經被來自北方的「狗根國」所篡滅，所以耶麻台國女王火魅子根本不再存在，現在九峪能夠返回原來世界的唯一方法，就是找尋一切有王族血緣關係的少女作為「候補女王」，再次復興耶麻台國，打敗狗根國，取回耶麻台國舊王都「耶牟原城」，同時選出一位有才能的「候補女王」，成為耶麻台國女王第十三代火魅子，統一古代的九州，令九峪安然無恙返回原來世界。




也因為這樣，冒險，現在正式開始……

### 總合 PRODUCER　廣井王子

· 1976年創立兒童向企劃集團「RED COMPANY」
· 1988年中放映由廣井王子原著製作的TV ANIMATION《魔神英雄伝 渡》，推出後大受歡迎
· 1989年PC ENGINE SOFT《天外魔境》發售以後，《天外魔境》系列、SEGA SATURN《櫻大戰》等系列成為極受歡迎作品，令到其商品、漫畫原作、小說、廣播劇百花齊放

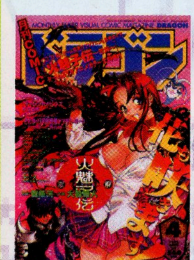
### GAME 監督　松本慈之

· 曾為多個家庭用作品擔任監督，其中包括有《DRAGON FORCE 2～皇帝之大地～》、《YAKATA》，以及《TERA FANTASTIC》

### CHARACTER DESIGN 大暮維人

· 1993年憑着入選《漫畫HOT MILK》舉辦的漫畫大賞而晉身漫畫界





· 1995年首次發表作品，在《CORE MAGAZINE》中連載《ENGINE ROOM》和《5～five～》等多個作品，現在正為《HOT MILK》繪畫封面，以及隔月連載漫畫，此外更於《ULTRA JUMP》和《COMIC DRAGON》內連載《天上天下》和遊戲原著漫畫《火魅子伝～戀解～》

### CONTROL

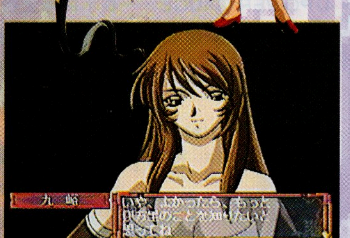
| 方向鍵 | 內政、戰略：角色與項目選擇<br>戰術：箭咀移動和項目選擇<br>擴大戰術：項目選擇 |
|---|---|
| START 掣 | 戰術、擴大戰術：暫停<br>戰略：TURN 完結 |
| □掣 | 擴大戰術：「攻擊」指令小攻擊發動 |
| △掣 | 戰術：畫面 ZOOM IN-ZOOM OUT<br>擴大戰術：「攻擊」指令中攻擊發動 |
| ×掣 | 內政、戰略、戰術、擴大戰術：取消指令或返回前頁畫面 |
| ○掣 | 內政、戰略、戰術：決定指令和角色<br>擴大戰術：「攻擊」指令大攻擊發動 |
| L1 · R1 掣 | 內政、戰略：選擇頁數<br>戰術：選擇頁數及視點作 90 ℃轉向 |
| L2 掣 | 內政、戰略：漢字表示<br>戰術：直接選擇角色 |
| R2 掣 | 戰術：直接選擇角色 |

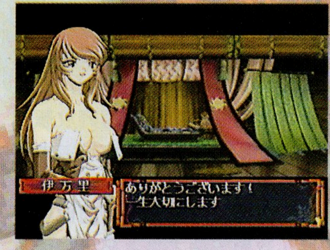


## SYSTEM

### 基本構造

在《火魅子伝～戀解～》中，玩者能夠同時與六名候補女王和其他十名登場女性角色（候補戀人）發生感情，以採用她們的提案、相方的約會、或是透過禮物的往來，從而令到相方感情更進一步！至於能否一次奪取多個少女的芳心，這個就要看看你有多少本領！





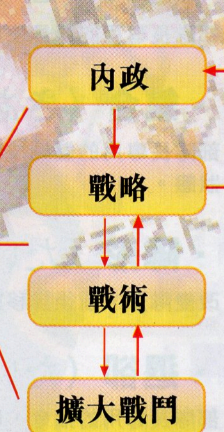
### 遊戲流程

遊戲是以回合（TURN）來作為時間的準則，一個回合就是代表遊戲世界中的一個星期，一個月則總共分為四個星期（四個回合），其中一個回合是由內政、戰略、戰術，以及擴大戰鬥四個部份所構成，而且在任何情況之下也有可能發生不同的EVENT，因此進行時便可要注意。假若在故事、EVENT，以及擴大戰鬥中不幸敗陣，又或者於兩年之內未能復興耶麻台國，導致九峪不能返回原來的世界，遊戲也會宣告終結，所以嚴格來説遊戲中每一個決定均會影響日後故事的發展和進行。



### 護身符（お札）

實行各種指令和命令書的數值基準，每次實行指令時便會消耗一個，至於實行其他將領的提案，則消耗兩個至三個不等，換句話來説，護身符也是每個回合中可以作出指令的數量，最多只可以同時儲存十二個以下的護身符，因此使用時就要小心編排。





### 內政

在每個回合開始時，軍團長與部隊長等全部武將會聚首一堂，決定本週各種行動的部份，其中由「內政之間」、「提案之廊下」和「九峪之間」所構成。

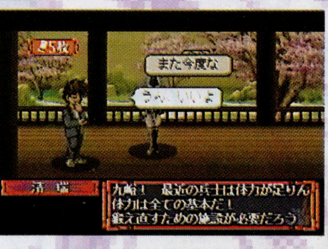
#### ・內政之間

武將聚首會議，以及總結之前回合結果報告和候補女王下次攻擊目標的提案。



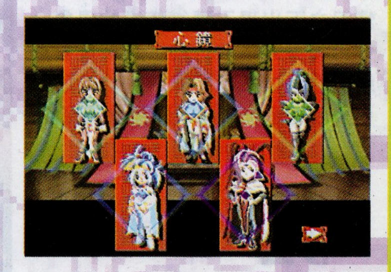
#### ・提案之廊下

在內政之間以外，接受其他女子的提案。



#### ・九峪之間

直接實行各種內政以外的指令，其中包括戴上女子們送予飾物的「裝備」，回禮予戀人們的「贈物」，以及查探戀人們對九峪現在狀態的「心鏡」。



◆心鏡表現出的菱形形狀越大，戀人們對九峪的親密度就越高，同時菱形顏色越深，女子們對九峪的可愛度也越高

### 戰略

戰略方面主要集中情報收集、偵察、軍團移動和向據點進行攻擊，目的就是要將耶麻台國軍的勢力擴大，其中共有「移動」、「情報」、「編成」、「約會」（誘い）、「探索」、「偵察」、「攻擊」七種行動指令，而每次行動均要消耗一個護身符。





◆進駐新據點後，我方軍隊可以進行「練兵」（改變部隊長部下的兵種）、「祈導」（祈福占卜、探索道具），以及「鍛冶」（增加部隊長武器LEVEL），而每次行動均要消耗一個護身符

## 戰術



相方進入交戰時，最多能夠容納敵我相方四組軍團(合共二十組部隊)同時進行戰鬥，限時為實時的十分鐘。其中只要攻陷敵軍、或是將敵方軍團長全部擊倒，在發定時間完結與戰鬥終止之前，能夠穩守我方根據地，便可以獲得勝利。但是有一點是必須要注意，就是各個角色均會受到*「C-LIP」系統影響，令到角色會以自己的性格作出各種行動，攻擊自己定下的目標，相反玩者就必需要待自己的「COMMAND WAIT GAUGE」儲滿後才可以向軍團之部隊長作出命令。




◆「COMMAND WAIT GAUGE」儲滿後便可以進行「移動」、「方術」和「道具」三種指令

## C-LIP（CHARACTER-LIMITED INDEPENDENCE PERSONALITY =限定獨立人格）



為表現真實的世界觀和角色性格，遊戲引入一個稱之為「C-LIP」的概念系統，令到每名角色在限定的情況之下出現不聽從使喚的現象，作出獨立人格的行動，其中玩者對戀人們的提案積極與否，均會對每名角色的意志構成不同程度的影響。

### ・移動

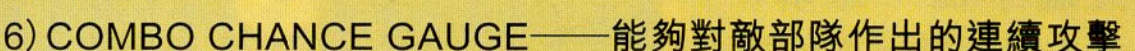
指定移動路線，最多能夠移往七個不同的據點，其中路上會出現不同障礙物，選擇路線時就可要注意。至於每名角色的屬性不同，對於地形上的移動速度也有所相異，例如盜賊擅長森林地形，相對移動速度則較高，因此有效地利用角色屬性，同時也增加我方行動的效率。

| | | | |
|---|---|---|---|
|  | 移動速度提昇 |  | 移動速度下降 |
|  | 經驗值增加 |  | 經驗值下降 |
|  | 攻擊力提昇 |  | 攻擊力下降 |
|  | 敏捷度提昇 |  | 敏捷度下降 |
|  | 魔法效果無效 |  | 出現混亂現象 |

## 擴大戰鬥

部隊與部隊短兵相接時，就會進入擴大戰鬥的範圍之中，同樣，戰鬥採用實時進行，敏捷度較高的角色，便可以早一步作出行動。其中敵我相方部隊最多能夠以四組部隊(部隊長和三名兵士)對四組部隊的姿態同時進行戰鬥，只要任何一方部隊長首先被擊倒便為之敗陣，假若在發定時間之內未能分出勝負，則以相方優勢率作為取決。

## REAL TIME BATTLE SYSTEM

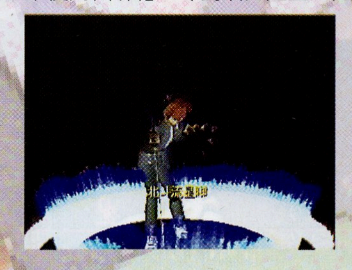


1) BALANCE GAUGE——部隊全體攻擊與防禦的平衡表
2) TIME GAUGE——時限
3) ACTION BUTTON——我方部隊中，能夠輸入指令的角色
4) POWER GAUGE——表示部隊全體「氣力」，主要影響通常攻擊和COMBO攻擊
5) WAIT GAUGE——角色距離能夠輸入指令的時間
6) COMBO CHANCE GAUGE——能夠對敵部隊作出的連續攻擊



### ・攻擊（こうげき）

我方部隊的主要攻擊，共可分為大、中、小三種不同程度的威力，攻擊力越大，發動所需時間亦越多，消耗COMBO CHANCE GAUGE量也越大。其中只要依據攻擊時間的先後次序，同時攻擊相同目標，便可以造出COMBO SYSTEM的連續攻擊，成為更強大的必殺技，至於輸入的指令和使用法則，在戰鬥中會自動顯示。此外，在POWER GAUGE不足的情況下，攻擊力也會有所遞減，因此要經常使用「氣合」，令到氣力達至一定程度，攻擊方面才可以事半功倍。





### ・特殊（とくしゅ）

部隊長專用的方術攻擊。

### ・道具（どうぐ）

部隊長專用的道具使用。

### ・氣合（きあい）

部隊長專用的儲氣技倆，能令POWER GAUGE達至MAXIMUM狀態。

### ・隊形（たいけい）

改變隊形，前後排移動，令到防禦力提高。

### ・退卻（たいきゃく）

部隊長專用的指令，以「敗走」的姿態脫離戰鬥。





製造商：BANDAI VISUAL 容量：CD-ROM
發售日：預定99年夏 記憶：未定
售價：未定

BY：飛行員●非洲

# MACROSS VF-X2

出自人氣動畫《MACROSS》的射擊遊戲，在第一集的好評之後，決定於99年夏季再次推出新一集，名為《MACROSS VF-X2》，在TGS'99中也會出展，遊戲中最注目的地方便是其新視點。新的一集，不知道會不會有新的機體出現呢？好了，有興趣的話便看下去吧！




## 飛行表演的體驗

這一集的最大特徵便是「VARIABLE VIEW」這一個系統，這是一個視點系統，視點是會捕捉着玩自機與敵機追逐戰時的情況，而且會不斷地切換視點角度，能讓玩者看到最精彩及清楚的視點，就像在電視看到的飛行表演或電影中的空戰情況一般，將臨場感大為提高，令畫面更有迫力。





## 開場動畫

說回遊戲的開場動畫，其製作人成員的來頭也不少，這一個充滿速度感的OPENING，完成度已經十分之高，在機械的繪畫方面當然是由河森正治來負責，還有製作《青之6號》的GONZO也會為遊戲中的動畫提供技術上的支援。

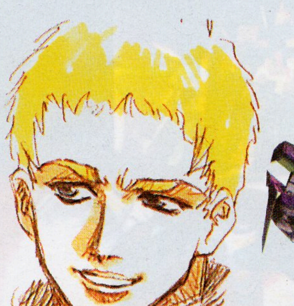


## 故事組成

角色設計方面當然是由美樹本晴彥來負責啦，而隅澤克之便撰寫遊戲的劇本。遊戲的主角エイジス是「第72 VF-X部隊」的成員，該部隊是負責制止於各移民惑星中發生的暴亂。第72 VF-X部隊中除了主角之外，還有其他的3位成員，故事便圍繞着第72VF-X部隊的各成員及暴亂而發展。

## エイジス=フォッカー

遊戲的主角，有卓越的駕駛技術，是由VF-X轉隊而來的，是一個感情豐富的機師。



## 登場機體

暫時於遊戲中登場的機體有VF-1Xplus、VF-11B、VF-17D、VF-19A、VF-22及VA-3M，在性能上機體各有優異的地方，玩者在遊戲中可以因每一版的須要，自由地選擇機體出戰，在以下先為大家介紹其中三部機體。

### VA-3M INVADER

可以穿梭於宇宙、大氣層及水底中的萬能機，只可惜機動性便比較低，而其他的性能都比較平均。



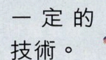

### VF-17D NIGHTMARE

重量型的機體，比較着重裝甲、武裝及攻擊力，不過這機便不可以裝備一些特殊的武裝。




### VF-19A EXCALIBUR

在大氣層可以發揮最大的力量，有極高的機動性，要駕馭這機體，機師也要有一定的技術。





## 體驗

對了，一提的便是在4月發售的移植遊戲《超時空要塞MACROSS可有記起愛》，於遊戲中會附上《MACROSS VF-X2》的體驗版，想率先玩到遊戲的話，便要留意一下了。

製造商：BANDAI
售價：6800日圓(CD 2枚組)
SLG MEM
發售日期：預定99年冬發售
記憶：未定

TEXT：赤目黑龍




# 永遠找不到盡頭的一年戰爭
# 基力之野望 自護之系譜

## 自護公國萬歲

說到《機動戰士》，相信不少人只會想起那些甚麼「新類型人」、「亞寶」、「嘉美尤」……不過，其實，在故事之先，如果沒有了「自護軍」，又怎會有甚麼「新類型人」的出現呢？所以，《機動戰士》的主角其實應該是「自護公國」才對。

之前在SEGASATURN推出的《機動戰士 基力之野望》，在推出之後甚受歡迎，現在，這隻受歡迎的遊戲決定移植到Playstation之上，不過，大家絕對不可以當遊是一般的移植遊戲，因為在遊戲之中，除了基本的系統是依《機動戰士 基力之野望》製作外，其他的部份也比前作的更加優良和有着重大的改進。









在《機動戰士》的遊戲世界之中，大致可以分成兩種類，一種是將機械人Q版化之後進行的遊戲；而另一種則是使用正常大細的機械人來進行，一直以來，Q版的遊戲也比較受歡迎，可能是比較可愛之故吧！不過，在SEGASATURN中推出的《機動戰士 基力之野望》好像將這種風氣稍為的改變了一點呢！

## 新元素重要嗎？

在《機動戰士 基力之野望 自護之系譜》之中，其實新增了不少的系統，首先最重要的便是「IF」系統，其實這是一個可以改變遊戲曆史的系統，在前作之中也有存在的這個系統在Playstation版之中，被大大的強化，而且分歧點方面亦增加了不少，使遊戲的變化更加大；

其次便是遊戲之中的OPTION，在SEGASATURN版之中是缺少了一個可以完全讓玩者調查有關不同機體和人物的資料庫，而在Playstation的《自護之系譜》之中便新增了這個重要的OPTION了；



最後便是「外交」這環節，在Playstation版之中，這是最特別的新增環節，大家不要以為外交是一件非常簡單的事情，其實「外交」可以影響的事情實在非常多，因為大家從這方面得到的利益實在非常多，例如是可以生產的機體也會因為這面的情況而有所改變。





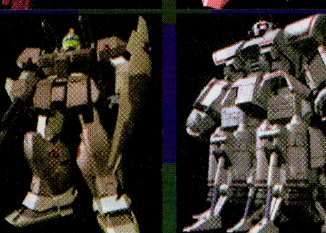

## 為何要用兩隻CD ROM？

和《機動戰士 基力之野望》一樣，在《機動戰士 基力之野望 自護之系譜》中，玩者同樣可以選擇成為自護軍還是聯邦軍，不過，因為在這次的《自護之系譜》之中增加了非常多的資料，所以，這次的「自護編」和「聯邦軍編」是被分別放進兩隻不同的CD-ROM之中。



## 完全增值的機械人

相信大家最關心的一定會是遊戲之中的機械人數量，放心！在Playstation上的《機動戰士 基力之野望 自護之系譜》之中除了有齊SEGASATURN版的機體之外，更將MS及MA的數量增加了不少，雖然不能將有的MS及MA全部落足，不過已經比SEGASATURN版增加了不少。

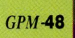



## Playstation播片功能大派用場

只要玩過SEGASATURN版的玩家們都會知道在遊戲之中有着不少的EVENT，然而，這些EVENT也是要利用播片的形式表達出來，可惜SEGASATURN的播片功能，實在沒辦法可以完全的將理想的效果表達出來，不過，在Playstation之上便不同了，大家可以欣賞到采的片段，而在Playstation版之中，片段的數目亦比SEGASATURN版為多！







製造商：BANDAI VISIAL 發售日期：預定99年夏季發售
售價：5800日圓 記憶：未定
SRPG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：天一之無責任男

# 絕對不是老人家才玩的遊戲 三一萬能俠 大決戰

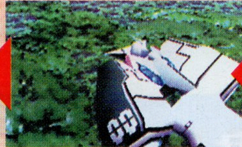
話時話，大家不要以為舊嘢冇好，其實越舊的東西便越有趣，就如經典的動畫作品《三一萬能俠》，就好像在EMOTION15週年紀念之中，便將只在遊戲和漫畫之中的原創機體「真．三一萬能俠」動畫化，推出之後大受歡迎，所以，有了這之介紹的遊戲——《三一萬能俠 大決戰》。

## 不成功．便成仁

■合體過程一覽。









真想不到《三一萬能俠 大決戰》會是這樣殘忍的遊戲，因為在遊戲之中，玩者一定要完成一個被稱為「合體SIMULATOR」的過程（測試），才可以真真正正的成為三一萬能俠的駕駛員，之不過，要完成這個測試其實絕對不易，因為，玩者要做的便是要以一個駕駛員的身份，將一部分開了的三一萬能俠再次合體！

對了，玩者最先便是在三號機之上，與前方的二號機合體，之後便是在二號機之上與一號機合體，如果能在限時之內完成的話便可以成為三一萬能俠的真正駕駛員，不過，如果失敗了的話……

如果真的不幸失敗了，玩者的「分身」便會取代玩者成為駕駛員，當然，在戰鬥之中主導權當然不會在玩者手上，所以，為了全個遊戲着想，玩者一定要完成合體這一關啊！

其實，在合體測試之中亦有多種不同的難度，而在不同的難度之中，所不同的是地理環境和自然環境的組合，玩者可能要刻服在強風之下合體，又或者是在高樓大廈之中穿插，大家一定要小心啊！

## 自由組隊樂趣多

大家可能會擔心，在《三一萬能俠 大決戰》之中，會否又是甚麼流龍馬、神隼人、巴武藏玩晒？事實上，這遊戲亦為大家準備了一種非常精采的玩法，便可以讓玩者自行組合駕駛者，在遊戲之中，玩者有接近30人可以選擇，玩者能自由選擇3人成為三一萬能俠的駕駛者，真是相當「過癮」！

## 原創故事模式……





當然，遊戲本身又怎會只得一個「合體SILMULTOR」呢？在《三一萬能俠 大決戰》之中，其實有一個原創的「故事模式」，這個故事模式主要是參照原著故事而構思出來的原創故事模式，這次在故事模式出現的敵人是「神秘的爬蟲類生物」，這些生物是從火山口一直的湧出來，究竟牠們的目的是甚麼呢？在早乙女研究所中的眾人又能否阻止牠們的行動呢？這些也要看玩者的能耐了。

## 主要登場機體

在《三一萬能俠 大決戰》之中，會出現的機體可以說是在《三一萬能俠》系列之中的所有機體，而在這裏為大家介紹的機體便是在遊戲之中比較重要的機體。





製造商：ARTDINK　發售日：5月發售預定
售價：4800日圓　記憶：未定　容量：CD-ROM
SLG / MEM

By: Agent X

《A列車Z　目標！大陸橫斷》是其系列的最新作，當中除了保留系列以往的特色外，更要求玩者以貫通大陸的交通網絡為最終目標！究竟此遊戲有何特別之處？現在就讓筆者為大家介紹一下吧！





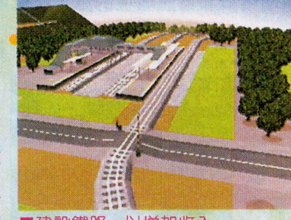

*圖片屬開發中畫面

# A列車Z 目標！大陸橫斷

## 貫通南北交通、打破地域界限!!

## 熟悉的玩法

在《A列車Z　目標！大陸橫斷》中，玩者仍然是以開發鐵路網絡為首要工作，如進行車站建設、鋪設鐵路等等。此外，玩者亦需要對車站旁的城市進行發展，以增加車站的使用量。當然，玩者亦要為「資材」(即：原料)開設各樣的運輸網絡，以為未來的發展作好準備。



■建設鐵路，以增加收入。



■遊戲中同樣保留了3D畫面予玩者觀賞風景。



■時間變化亦同樣保留。

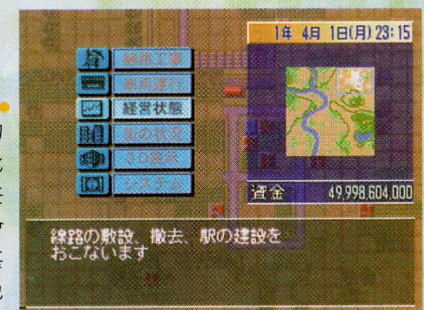
除此之外，在鋪設了路線後，玩者是可以進入正在行走該線路的列車車廂中，而且和上集一樣，都是以3D畫面顯示出來。至於玩者，則可隨意改變視點來觀賞列車所經過的景物。

## 目標！大陸橫斷

在遊戲中，將會設有3幅地圖予大家進行各種的鐵路建設。不過，由於每幅地圖之間均有連繫，故此若玩者於開始時作出任何錯誤投資的話，便會影響到日後的發展，甚至變成玩者的絆腳石也說不定。



■一個由你建設的城市終於誕生！




■每一項建設均會影響到城市的規劃及發展。

## 地圖內容介紹：

| MAP 1 | MAP 2 | MAP 3 |
| --- | --- | --- |
| 完成條件：城市人口達到10萬<br>簡介：此地圖需要以發展城市為目標。開始時，玩者手上只有3輛載客列車、3輛貨運列車。不過，由於這是遊戲的第一關，故此難度方面將不會太高。 | 完成條件：製作1000萬噸的資材<br>簡介：這裡便需要玩者利用手上的貨運列車，以將石炭及鐵礦等原料運至加工場內，並以生產大量資材為目標。 | 完成條件：建設大陸橫斷鐵路<br>簡介：利用MAP 2擁有的資材，來建設一條將大陸貫通的鐵路網絡。不過，由於今次會有另一間的鐵路公司和玩者競爭，所以玩者將會面對一個非常困難的局面。 |

## 事業上的伙伴

在營運鐵路公司時，單靠玩者個人之力似乎是有點勉強，故此遊戲中將會有一些協助玩者的角色出場，以減輕玩者的工作量：




■成功的人仕身邊總有一位能幹的秘書。

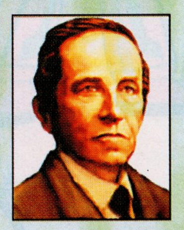
### 秘書小姐－LISA



身為玩者的秘書，自然是樣樣皆能，而且美貌與智慧並重。總之，有何問題的話，她都一一為你解答。

### 亡父好友－PATRICK

和遊戲的主角(玩者)的父親是好朋友，現為一名銀行家。因此，若你有任務財務上問題的話，他將會盡力協助你的。(不過，咪以為他是你的"提款機"就亂來！)





製造商：SQUARE　售價：358港元
發售日：99年5月27日　記憶：未定　容量：CD-ROM
RAC／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：福田GT-R

# Racing Lagoon レーシングラグーン



## 直擊報道體驗版畫面！

回想起SQUARE的賽車遊戲，資歷稍深的機迷都應該會記得當年很流行的紅白機版《HIGHWAY STAR》，直至現在終於等到她的另一隻RAC作品《RACING LAGOON》，現在就讓各位看看來自體驗版的最新畫面吧！





## 由各精彩事件組成的故事骨幹

在94期時小健健已為大家介紹過這遊戲的基本背景，主角赤碕翔為擁有天份的新晉車手，在隊長藤澤一輝的邀請下加盟了Bay Lagoon車隊，目標是凌駕其他對手成為「橫濱最速傳說」。除了像一般RPG嘍囉戰的普通賽事外，只要達成指定條件就可參加各場特別賽事，當然對手實力就有如頭目角色般強橫。



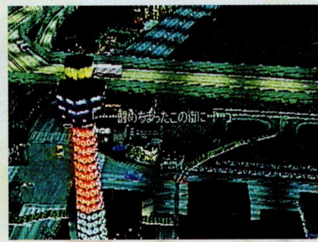
■主角的首名勁敵本牧車隊



■各人為了名譽而拼命作賽

## 橫濱市高速縱橫遊

《RACING LAGOON》的其中一大特色，便是使用全多邊形代替CG來繪製橫濱市的地圖，這樣當駕駛着跑車在版圖移動時就不會太過單調呆版，因為全CG背景比使用多邊形的親切感較低。另外，在版圖上有不少地方是會提供特別服務的，例如改裝車子的Tuning Shop與及可打聽情報的餐廳等，各式俱全。



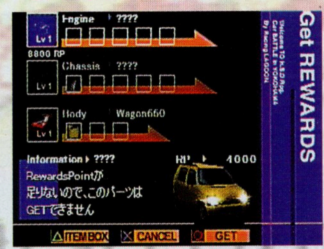
■整個橫濱市都是由多邊形組成




■這裏是主角開始時的泊車地點




■比賽前的情報畫面



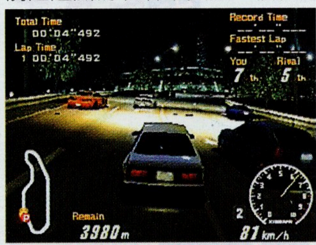

■勝出後可搶掉對手的部件

## 戰勝對手可獲取新部件

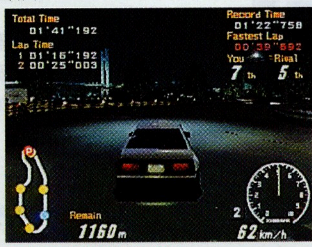
假如在橫濱市內四處遊盪，玩者便很容易會被沿路出沒的嘍囉挑戰，基本上可以從對手的車款和性能來估計到底有多少勝率，當然最主要的還是要看臨場發揮。將對手擊敗後，不但能夠獲得一筆金錢作為獎勵，還可取走對方車子的任何一件部件，條件是需要繳付足夠的金錢，另外像引擎和車軸等重要部份是會提升等級的，而等級的多寡會直接影響裝嵌進這些部份的零件數目。

## 賽道簡略介紹

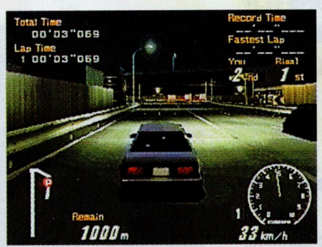
首先要介紹是在序章進行賽事的繞圈賽道，由於主角赤碕翔的車子性能只屬一般，故此要取得好名次實在沒有可能，不過對初次接觸這遊戲的玩者確實是一個很好的嘗試。



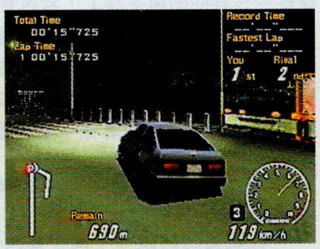
■急彎較少的賽道，相當講求速度



■在眼前的是橫濱大橋



■全長1000米的賽道



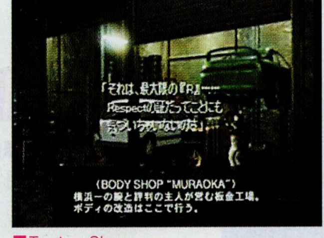
■只要能順利轉彎便可輕勝

基本上一般的嘍囉戰都是採用1000米賽程的，由於只得一個彎位所以比較講求車子本身的速度，換句話說起步時順利與否已大約決定了勝利還是敗陣，總之速度越快越好。

由於版位所限，今期沒法介紹更多的資料，唯有在這裏先刊登一些畫面吧。



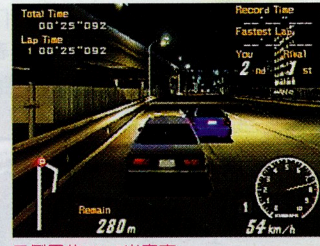

■Bay Lagoon Tower




■Tuning Shop




■對手是較強勁的CVC



■倒圈的1000米賽事


*以上均為開發中畫面

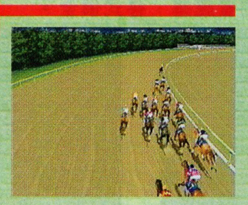
文：色

# G1 JOCKEY




賽馬遊戲在香港中並不是一些熱門的遊戲，而且可以說是十分冷門，不過其實亦有一些玩家對賽馬遊戲十分鐘愛的，因為在現實生活中，做一個真正的騎師並不是一件十分容易的事，而要做業餘騎師的話，亦需要十分高的費用，所以有一些朋友都會以玩賽車遊戲，來滿足一下成為騎師的感覺。而光榮這一隻最新推出的賽馬遊戲《G1 JOCKEY》，就正好適合這一些朋友去嘗試開始玩賽馬類型的遊戲。

## 遊戲畫面



賽馬遊戲的畫面，全部大都是競賽部份，所以若是遊戲中的競賽畫面比較單調的話，在遊戲中就會完全失去趣味。不過在《G1 JOCKEY》之中，遊戲畫面亦算得上不錯，除了人物及馬的形態十分像真之外，還可以更換坐騎的左方或是右方的側面視點。

## 側面視點



至於側面視點的用處，除可以給玩者轉換一下視點之外，相信最大的用途，就是用來觀察旁邊是否在其他的選手趕上，若是看見旁邊有其他的競手趕上的話，就要立即加速，避免被其他對手追過；但若果臨去到了終點的話，除了要立即加速之外，大家還要快馬加鞭，令自己的坐騎增快速度，勇奪第一名位置。

## 馬的狀態

在競賽的時候，千萬不要太快地讓馬加速（按得太多△），否則的話，馬的身體狀況就會每況愈下，這麼就算你能夠在賽事的開端排行首位的位置，但在賽事的末段，你的坐騎亦會因之前操勞過度，變成有心無力，所以大家在開始時一定要留力，否則大家只會落得慘敗的收場。若能夠看到「BAD」的字樣出現在右上角的話，這麼就代表了坐騎的狀況極差，不可以再跑得快。

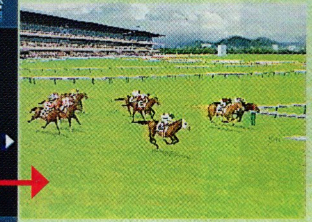


## 鞭打太多

在競賽的時候，大家可以按下□或○來鞭打坐騎，用途不用多講，當然是用來作短時間增加坐騎的跑動速度啦，不過大家絕對不可以過份濫用，因為每當鞭打坐騎一次，這麼坐騎的總體力值（STAMINA）就會立即大大降低，至於這一個STAMINA到了最低點的話，坐騎就會不能繼續發力，這麼，當然是會一樣落得慘敗的收場啦！所以大家若要使用的話，就要在終點的前面才開始使用，來避免坐騎不能夠繼續發力的情況出現。



## 回看剛才賽事的情況



| | | | |
|---|---|---|---|
| 5F 4歳500万下 曇 稍 東京 3R T2000 確定 | | | |
| 1 | オーエンランセル | 2.01.2 | 大東向久 |
| 2 | ブラウンピートル | 2½ | 的場均 |
| 3 | ドラッグウォッチ | 2½ | 柴田善臣 |
| 4 | ツルマイアスワン | 3½ | 小崎省一 |
| 5 | ボールドリーグ | 1¾ | 村谷一輝 |
| 4F 49.5 | 3F 36.7 | | |

若大家想知道究竟輸了的原因，例如：太早發力加速？還是在終點前發力得太慢？大家其實是可以在賽事結束後回看剛才的賽車錄影的；至於這一個賽事錄影，是會有多個不同的角度，讓大家可以清楚賽事的狀況，這樣大家就可以從中得知究竟輸甚麼地方了。

## 選定賽事



在競賽之前要做的事，就是要選定所要挑戰的賽事了；當到了這一個畫面的時候，大家就要選好日子，去決定挑戰那一場賽事，之後才能夠作賽。

## 其他選手



於賽事開始之前，大家可以先先觀看一下其他選手的坐騎能力值，這樣在競賽時便可以估計到對手的強弱，是否應該留力較久？還是在後半段放盡？就要由玩者自己決定了。

## 過千匹馬可供選擇




遊戲中可以選擇的馬匹，一共有超過1440匹之多，要選擇在內裏選擇出一匹最適合自己的，恐怕可能會花多眼亂呢！？



製造商：TECMO發售日：發售中
售價：5800日圓 記憶：3-4 BLOCKS　容量：CD-ROM
PS/RAC/MEM/PocketStation對應(3 BLOCKS)/Dual Shock對應

By: Agent X




# 《GALLOP RACER》系列第三彈!!

在不知不覺間，《GALLOP RACER》系列已經推出至第三集。今集當中，將會有超過1500匹的賽馬以真實姓名出場，而且遊戲中馬匹的動作及效果亦得到大大的增強。喜愛《GALLOP RACER》系列的朋友，將可再次在馬場上決一高下，看看誰是最佳騎師……





## 腳質

由於每一匹馬的步速及走法均不相同，故此身為騎師的玩者應先了解馬匹所屬的「腳質」，然後才能決定使用何種戰術出戰(例如：沿途快放、緊跟帶頭馬匹等等)。遊戲中，馬匹的腳質將會分成五種，包括：


逃げ－馬匹喜歡一起步便不斷向前衝，並且一路沿途快放以甩掉其餘對手。(騎師貼士：一起步便搶頭位，並且一味向前走；否則在中途仍處馬群中的話，也別休想可以勝出)


先行－馬匹喜歡跟隨著頭馬後，到直路後便一口氣超越頭馬。(騎士貼士：於起步時取得好位置是致勝之道)


差し－馬匹喜歡跟隨於馬群中，到直路後便一口氣超越頭馬。(騎士貼士：於起步時取得好位置是致勝之道)


追込－馬匹起步後一直守在位置較後的地方，到直路後便超強的衝刺力突圍。(騎士貼士：小心留意發力時間，以免不夠距離從後趕上)


自在－因應情況而作出不同的走法。(騎師貼士：隨便)

## 馬匹狀態表示一覽






## 揚名立萬之旅～

當玩者進入「SEASON MODE」後，首先要決定騎師的輸入姓名，跟著選擇騎師的性別及難度，然後便是為自己進行"裝身"！所謂"裝身"，就是為騎師的衣飾決定顏色。這樣，玩者便正正式式成為了一位新進騎師了。

不過，若只有騎師而沒有馬匹的話，又怎能去參賽呢？所以，玩者應先進入「HOUSE SHOP」中，以為自己選購一匹"戰馬"出賽。在購買馬匹時，所花費的將會是「JOCKEY POINT」。雖然「JOCKEY POINT」可以於勝出賽事時賺取，不過若玩者手上的馬匹越多，則每個月的維持費用便會同樣越多。因此，玩者應小心選購適合的馬匹，以免出現入不敷支的情況。

在選購馬匹時，玩者會發現一些十分有用的馬匹資料予大家參考，當中包括：

スピード(速度)－最高值為99。TURF指馬匹於草地上的速度；DIRT則指泥地。
スタミナ(體力)－最高值為99。
距離適性－表示馬匹適合出走的距離。
末腳－當中又分為2種：持續－馬匹能維持較長的最高步速行走時間；瞬發－馬匹只能作出短時間的最高速行走。
底力－馬匹的潛力。在騎師打鞭時，馬匹有沒有反應便全憑這數值決定；數值越高，馬匹的反應就越快。
氣性－馬匹的脾氣，數值越高表示馬匹越易控制。
坂－最後衝刺時，馬匹所消費的體力大小；數值越低，表示馬匹越快"乾塘"(即是無體力)。
加速－表示馬匹出閘後，其加速的能力；數值越高，則馬匹的速度就越快。
重－對於惡劣場地的適應力；數值越高，適應力就越強。

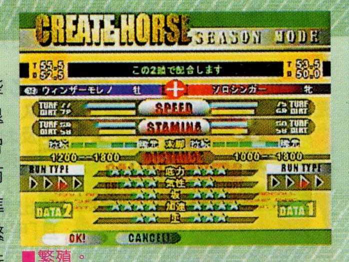


■為騎師的衣飾決定顏色。

HORSE SHOP SEASON MODE
■馬匹資料。

## 超新星誕生！！

當比賽進行了一段時間後，有些馬匹便會出現因年紀等問題而需要退役的情況。這時，大家不妨將這匹曾經出生入死的戰馬作為繁殖之用，而且當繁殖後，玩者是不需要對馬匹進行調教而可即時參賽。究竟你能否繁殖出一隻舉世無雙的戰馬，便全賴玩者的眼光了。



■繁殖。

## 實力不足？！

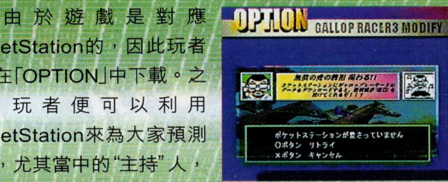
如果大家覺得自己的實力有所不足的話，不妨先進入「PRACTICE MODE」中進行練習。此外，在「VS MODE」中，玩者更可以與友人一起進行對戰，較量一下雙方的騎功，而且玩者們更可以派出由自己繁殖培養的馬匹出賽，看看雙方的馬匹實力。


■比賽時，可按SELECT鍵來選擇視點。


■「VS MODE」的二種分割畫面。

## PocketStation賽馬預測～

由於遊戲是對應PocketStation的，因此玩者只要在「OPTION」中下載。之後，玩者便可以利用PocketStation來為大家預測賽果，尤其當中的"主持"人，其樣子亦非常有趣得意哩！





■有趣的「教祖」主持！！

製造商：KONAMI
價格：5800日圓(CD-ROM三枚組)
ETC／MEM
發售日：發售中
記憶：1 Block

Presented by：山寺良牙

# Dancing Blade 任性桃天使 2 ～Tears of Eden～

## 前言

曾於#94《遊戲誌中》提過這個遊戲的部份內容，現在其遊戲終於推出了！不如今期向一個「偏門」的目的出發吧！(你想說甚麼？)

## 新故事主要要素

丁吞上次所説，今作《Dancing Blade任性桃天使2～Tears of Eden～》會有兩個新故事出場「世界樹編」及「龍宮城編」，在已知的事實上，遊戲中第一個選擇項便會決定所走的故事，分別是「もう少し都で調べてみよう」──會進入「世界樹編」及「海に行ってみるか」──會進入「龍宮城編」，今次就特意選出「龍宮城編」作為介紹的目標。

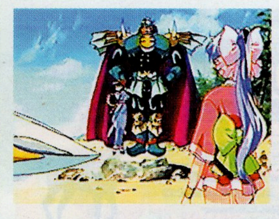





## Dancing Blade 任性桃天使 2～Tears of Eden～──龍宮城編

### Good End 目標：乙姬（CV：那須めぐみ）

### 附加條件：不能達到「キジメ及お狗」的 Good End



到了海岸的一行人，救了一條被人欺負的龍，原來他便是龍宮的主人──龍魔王，後來他的女兒「乙姬」來迎接他，乙姬竟然一眼便看上了主角。之後龍魔王見眾人好心救了他，於是便禮請眾人到龍宮，並且設宴招待眾人。



在宴會上龍魔王介紹其征服世界的武器──世界陸沉武器，不過縣人只是在狂歡作樂，跟本沒有理會他的説話，之後支持乙姬的初戀的三姊妹──甲姬、丙姬、丁姬，想利用KARAOKE引開其他人的注意，並想令主角與乙姬談情，不過最後亦失敗了！而主角亦「借尿遁」走了出來。



後來在龍宮一角主角看到了乙姬，於是二人便談了起來，不過談了不久，「キジメ及お狗」和「甲姬、丙姬、丁姬」走了出來，並且「甲姬、丙姬、丁姬」想利用詭計令主角和乙姬「拉天窗」，不過最後亦不成功，結果兩幫人便打起上來，而主角及乙姬亦逃出來。





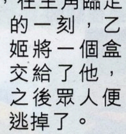
之後説回桃姬方面，桃姬唱完一首曲後，誤以為後面的機器是「選曲機」(當然猿吉亦誤導了她，因為龍魔王所説的話根本沒人聽到)，並且竟然被桃姬誤於KARAOKE歌書中看到其密碼並輸入，最後更按下了啟動掣。

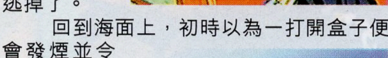


説回「キジメ及お狗」方面，在找尋主角之際，誤闖入龍宮的寶物庫，並取得了新的武器。

之後鏡頭一轉到主角與乙姬，二人在花園談天，説到有關龍宮的事時，主角説龍宮的生活也不錯──「竜宮城もいいかもしれないな」(Good End必要回應)，結果被龍魔王聽到，於是便想逼主角留在龍宮。突然發生了地震般的事，原來「世界陸沉武器」爆作了，之後龍魔王説是主角們做的好事，便想派人捉他們，而乙姬看不了他父親的作為，於是便救他們逃脱，接著於龍宮某處再次遇到其他人，於是便利用「キジメ或お狗」的武器突圍。

最後來到逃生船處，眾人上船，到主角上船時主角不慎被急流沖去，這時乙姬立刻變成美人魚並救回主角，在主角臨走的一刻，乙姬將一個盒交給了他，之後眾人便逃掉了。





回到海面上，初時以為一打開盒子便會發煙並令各人變老(桃天郎故事本身如此)，不過完完全全相反，發覺內有一封信，信的內容竟然是乙姬説出對於主角的思念，這擺明是一封情信，主角正想撕掉它時，被「キジメ及お狗」阻止，並説要好好的保護及留著乙姬的心，而故事亦告一段落。

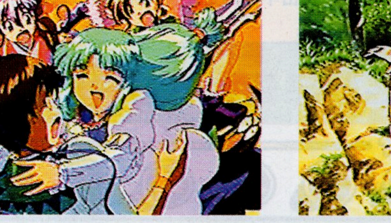


## Dancing Blade 任性桃天使 2 ～Tears of Eden～──龍宮城編

### Good End 目標：お狗（CV：白鳥由里）

達成條件對白(順序)：ちょっときつく怒っちゃおう、かわいいのにしようかな、おイヌちゃん頼む





### Good End 目標：キジメ（CV：ならはしみき）

達成條件對白(順序)：かわいそうなことするなぁ、じゃあ派手なやつを、ここはキジメに任せるか

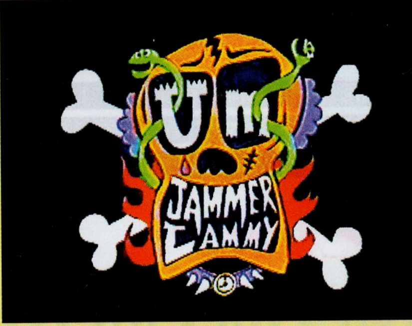


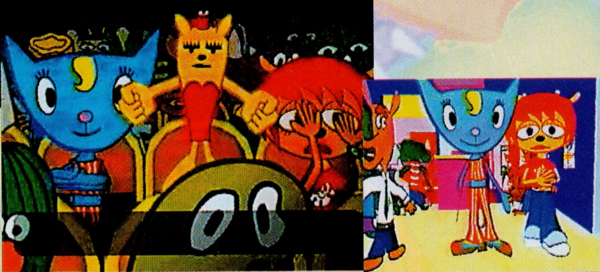
製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC
發售日：發售中　售價：358港圓
ETC　CD-ROM　2P　對應DUAL SHOCK　行貨



TEXT：歐陽明 鳴謝：福田

# PARRAPPA THE RAPPER 的第二作 UM JAMMER LAMMY









## 前言

《UM JAMMER LAMMY》其實是《PARRAPPA THE RAPPER》的第二集，遊戲方式基本上與上集相同，而且在角色方面，他們依舊使用「紙版公仔」，即人物以2D形式出場，而歌曲方面他們是使用英文的搖滾樂曲來進行，並且可以選擇以「英文」或「日文」為字幕，方便國內和國外的玩者閱讀歌詞。遊戲的畫面素質也有很大的改善，在遊戲進行中，除了會不停播放歌曲之外，角色的動作也做得十分自然，視點及背景也會經常變換，所以相信不會令旁觀的朋友們覺得沈悶。



## 遊戲系統

遊戲進行時會不斷播放着歌曲，播放期間畫面上亦會出現表示按鈕的符號，玩者需要依照樂韻，並在指定的時間內按下適當的按鈕以取得分數，角色的狀態也是玩者需要注意的一部份，共有「COOL」、「GOOD」、「BAD」和「AWFUL」四種狀態，假如玩者不能依照樂韻及時按下適當的按鈕時，狀態便會下降一至半級，只要玩者能達成上術條件，便可提升或停留至「GOOD」的狀態，如果玩者要提升到「COOL」的狀態的話，便不能單靠上術的基本條件，玩者會發覺到有一些符號與符號之間有一條「BAR」狀的物體連接着，當角色的狀態到達「GOOD」時，便可在這段時間內玩一些技巧，例如按R2或L2按鈕來調音，或連續按之前或之後所表示的符號，以提升分數及其狀態。

## 畫面表示

1. 指令 BAR：表示誰在演奏中及符號指令
2. 狀態：分為「COOL」、「GOOD」、「BAD」和「AWFUL」四級
3. 分數：表示玩者所得分數
4. 字幕：表示歌詞
5. LAMMY：玩者所操控的角色
6. 老師：不同版面會出現不同的老師，玩者需要依照着他的樂韻輸入指令



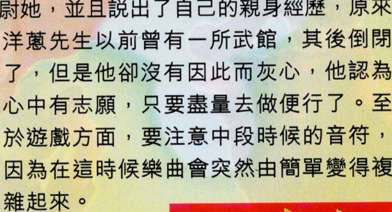

## 遊戲操作說明

□、○、×、△、L1及R1按鈕：依照樂韻及時按下適當的按鈕，角色便會彈奏出樂曲。

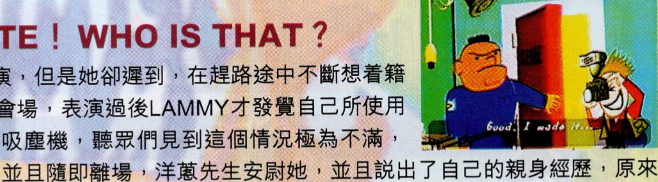
| | |
|---|---|
| L2及R2按鈕 | 調音 |
| 十字按鈕 | 操作音效 |
| 左操作桿(DUAL SHOCK) | 操作音效 |
| 右操作桿(DUAL SHOCK) | 不能使用 |

## STAGE 1-2 的故事及攻略簡介

### STAGE 1
### NOW WAIT A MINUTE！WHO IS THAT？



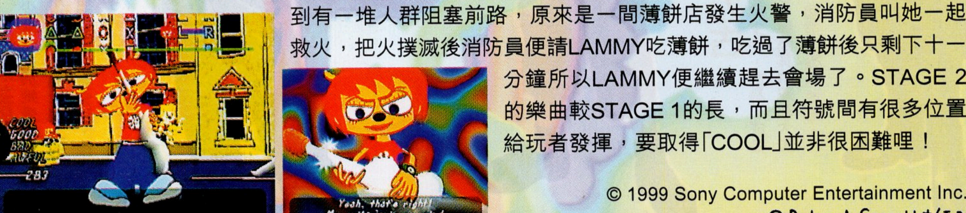

主角LAMMY參加了樂隊表演，但是她卻遲到，在趕路途中不斷想着籍口，幸好最後也能及時趕到表演會場，表演過後LAMMY才發覺自己所使用的樂器不是一個結他，而是一個吸塵機，聽眾們見到這個情況極為不滿，並且隨即離場，洋蔥先生安慰她，並且說出了自己的親身經歷，原來洋蔥先生以前曾有一所武館，其後倒閉了，但是他卻沒有因此而灰心，他認為心中有志願，只要盡量去做便行了。至於遊戲方面，要注意中段時候的音符，因為在這時候樂曲會突然由簡單變得複雜起來。




### STAGE 2
### B,BACK OFF！YOU'RE IN THE WAY！




LAMMY醒覺後便拾起了鬧鐘，原來距離表演的時間只剩下十五分鐘，所以她便連忙穿起衣服趕去表演會場，出了門才發覺原來自己沒有關掉冷氣、爐頭和水龍頭等，所以她便立即趕回家中把所有可以關掉的東西關掉，其後她便立即趕去會場，在途中見到有一堆人群阻塞前路，原來是一間薄餅店發生火警，消防員叫她一起救火，把火撲滅後消防員便請LAMMY吃薄餅，吃過了薄餅後只剩下十一分鐘所以LAMMY便繼續趕去會場了。STAGE 2的樂曲較STAGE 1的長，而且符號間有很多位置給玩者發揮，要取得「COOL」並非很困難哩！






新GAME介紹

TEXT：MS

# 終於有消息啦！

有關它的傳聞大家都聽得多，終於有《Arc The Lad III》的消息了！看來今集會加插一些CG畫面作陪襯，相信今次的戰鬥會更加激烈(看看這CG畫，好像在那兒見過…)，現在就為大家介紹一下《Arc The Lad III》的最新內容。

# 世界崩潰之後…

# Arc The Lad III

## 世界觀

在《Arc The Lad II》的最後一幕，黑暗的支配者令到整個世界崩潰，地面上幾乎所有人都難逃一劫，在這次大災害的數年後，亦生存的人開始建立自己的家居，努力復興整個世界，這便是今集的遊戲舞台，從畫面可見，雖然有不少地方已完全復興，但是仍見到一些沒有人住的地方，那一次的災害的確毀了不少城市和地方。

◆廢墟

◆崩潰後的世界……

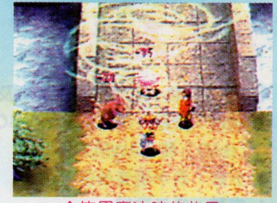
◆人們紛紛建立自己的家園

◆飛空艇

## 戰鬥系統

由第一集開始已大受好評的戰鬥系統，今集亦會完全再現，從畫面中看出今次的戰鬥畫面比起前作更加有迫力，不論是使用魔法或攻擊，都比起前作好了很多。在遊戲的基本系統方面，今集將會繼承前作的Clear Data，唔…有玩過上集的玩家千萬不要洗掉記錄啊！不知道今集會否有千夜子及艾魯古等人出現呢？

◆基本戰鬥畫面



◆使用魔法時的效果



### 主角——艾力古

住在邊境之村的14歲少年，他為了成為獵人，便展開了冒險旅程，雖然其兩親在大災害中喪生，但是他擁有一個很堅強的性格。

### 童年玩伴——路捷

與艾力古一樣住在邊境之村，同樣是14歲的少年，他擁有收集道具的習慣，並喜愛收集罕有道具，他為了找尋各式各樣的道具，便展開了旅程。

### 謎之少女——絲莉露

同樣是14歲的少女，由於她受過身為鎗手的父親養育，所以她擁有非常驚人的行動力，但是她的打扮與男性沒有分別，相信她不會是溫柔的女子。

◆艾古

◆艾魯古

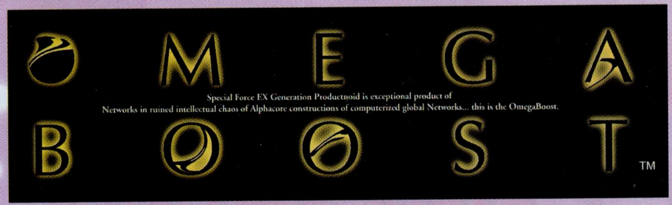
## 新英雄登場

在第一集時主角名字叫是艾古(アーク)，第二集則是艾魯古(エルク)，今集的主角名是艾力古(アレク)，其發音都非常相近，相信是遊戲的特色。今次艾力古的冒險旅程，除了有自己的童年玩伴路捷(ルッツ)外，還有一位神秘的女子絲莉露(シェリル)，究竟她會何時遇上艾力古呢？

製造商：SCE　發售日期：預定99年4月22日發售
售價：港幣358元　記憶：1-15 BLOCKS
STG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK




TEXT：赤目黑龍




# 充滿《超時空要塞》風味的3D射擊遊戲



## 故事簡介

《OMEGA BOOST》的故事背景為近未來的時代，人類已經非常的依靠電腦，不過，就在這個時候，發生了一場在電腦網絡上的暴動，而發動這次電腦之上的暴動的是一一個自稱為「阿爾法核心」(ALFA CORE)的狂徒，而為了要殲滅這「阿爾法核心」，人類便製造了一部名為「OMEGA BOOST」的機械人……

原來「阿爾法核心」只是一個程式，為了要將這程式的始祖——人類最初發明的電腦「ENIAC」的部份程式修改，於是歷斯達中尉(レスター)便乘坐「OMEGA BOOST」，嘗試進入時光隧道之中，然而，在一路上遇上了不少「阿爾法核心」所率領的敵軍，展開了一場又一場的激戰……

而「OMEGA BOOST」的最終目的地便是「ENIAC」的出生地，1946年美國的鳳凰城……

## 製作出色・引人入勝

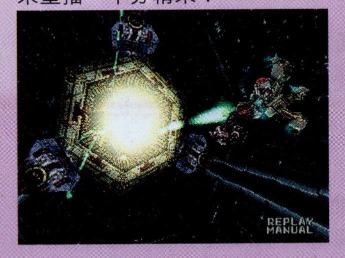
負責製作《OMEGA BOOST》的正是製作Playstation經典賽車遊戲《GRAN TURISMO》的POLYPHONY DIGITAL，所以大家一定可以有萬二分的信心，而這隻《OMEGA BOOST》的而且確是一隻極其出色的射擊遊戲，她不像以前的射擊遊戲，非要高手不可，反而，《OMEGA BOOST》所着重的是簡單的操作，不用太過誇張的閃避，最一般的玩者也可以輕易上手的射擊遊戲。

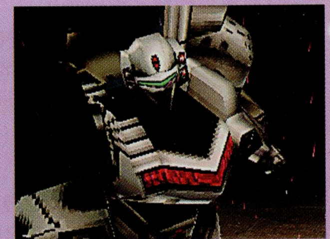
除了是製作工司出色之外，製作人也是非常的有睇頭，他便是負責遊戲之中監修、機械設計的河森正治，大家還記由他所監製的《超時空要塞》嗎？在遊戲之中大家便可以親自感受一下《超時空要塞》的實戰感覺！

最後便是出色的「REPLAY」功能，就如《GRAN TURISMO》一樣，《OMEGA BOOST》的重播機能也是一絕的，在每次重播之中，大家也可以從不同的角度觀自己的攻擊方法，而且還可以以快、慢鏡來重播，十分精采！



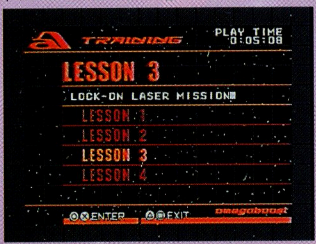




## 訓練模式・易學易玩

如果大家希望先鍛練一下才作戰的話，在遊戲之中亦有4個不同的訓練模式讓玩者小試牛刀，在4個不同的訓練之中，大家可以學習使用「OMEGA BOOST」不同的裝置，亦可以習慣一下那種360度的作戰感覺。






## 前5話概略

在《OMEGA BOOST》之中，總共有9個STAGE，在每一個STAGE之中玩者也要駕駛着「OMEGA BOOST」和「ENIAC」所率領的敵軍作戰，為了要拯救人類，玩者一定要衝過重重的障礙，以下便是首5個STAGE的故事概要：

### 1st ZONE（浮游要塞FORTRESS）：宇宙

在這個STAGE之中，「OMEGA BOOST」正要起飛，不過，在敵軍原來早已經在等待着「OMEGA BOOST」，要進入時光隧道前往「域星η」，唯有突破敵人的防線……

### 2nd ZONE（η大氣層）：宇宙

「OMEGA BOOST」已經達了「域星η」的外圍，而為了阻止「OMEGA BOOST」的降落，敵軍已經在大氣層之外佈置了重裝部隊。

### 3d ZONE（η大氣層）：上空

由於不能在「域星η」的外圍將「OMEGA BOOST」消滅，「阿爾法核心」唯有使用那已經完成了的專門對付人類的武器。

### 4th ZONE（η大氣層）：地面

為了尋找時光隧道的「OMEGA BOOST」幾經辛苦終於也到達了地面，不過依然受到非常強烈的攻擊，不過，他終於也找到了一種和「阿爾法核心」相違的「意識」……

### 5th ZONE（η大氣層）：降落

「OMEGA BOOST」終於也找到了時光隧道，他正要進入這時光隧道之中，回到「ENIAC」誕生的年代……

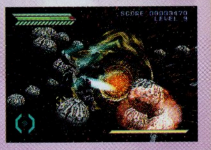






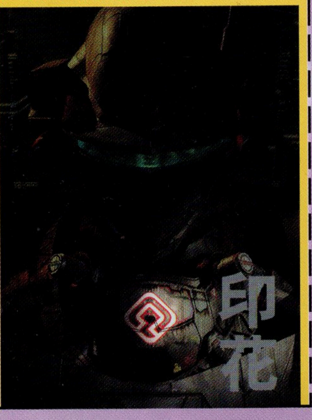






## 喂！有簽名板・T恤送俾大家！！

《OMEGA BOOST》的監製(他同樣是《GRAN TURISMO》的監製)為了答謝大家一直以來對他們的支持，特別送上3張他本身的親筆簽名板和3件《OMEGA BOOST》T恤，如果大家有興趣的話，只要剪下印花，連同一個寫上姓名，地址，貼上郵票的回郵信封，寄往「香港灣仔洛克道33號福利商業中心7樓」《遊戲誌》編輯部收，信封面請註明「索取簽名板」。如來信超過6封的話，便會以抽籤型式抽出6名得獎者，截止日期為1999年4月17日，得名單將於第99期《遊戲誌》內公布。



製造商：SCE　發日售期：預定99年6月發售
售價：未定　記憶：未定
ACT/ MEM/ 2P/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：赤目黑龍




# 完全為DUAL SHOCK度身訂做的遊戲
# 捉猴吧！！SARUL GET YOU！

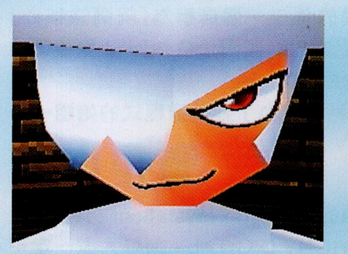
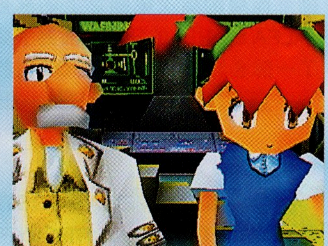
## 故事簡介

某天，翔（カケル）和廣（ヒロキ）一如以往的跑往博士的研究所遊玩，然而，他們並沒想到，研究所竟然被一群頭上載了裝備巡邏燈的帽子、穿着內褲的猴子所佔據，而且，牠們更企圖發動時光機器……

原來，這些猴子因為得到了博士尚未完成的發明品——可以激發潛在能力的「極限頭盔」，所以牠們變得非常有智慧，而且推舉一頭擁有高度的智慧及超能力、剛從動物園逃出的猴子史派達（スペクター）為領袖，組成了勢力強大的猴子軍團。

雖然博士已經高聲的警告二人，可惜，猴子們已經發動了時光機器，翔與廣也被分別傳送到不同的世界。當翔在時空之間飄流時，突然收到從博士那裏傳來的聯絡：「這下子不得了！猴子們已經跑進了各個時代，這樣下去地球的歷史將會逐漸被改寫。翔，快點用『捉猴網』把所有的猴子捉回來！」

就是這樣，平凡的少年翔便開始了一場拿着古靈精怪機器（博士陸續送來的發明品），超越時空的捉猴之旅。



## 遊戲之基本

就如之上的故事一樣，在遊戲之中，玩者（翔）的責任便是要在不同的世界之中將所有的猴子捉回來，而在翔手上基本上會有兩件「工具」，分別是捉猴用的電磁網和作攻擊用的劍，在遊戲的不同階段，博士會送給翔一些新的機器，這些機器是有助翔完成不同地域上的捉猴行動。







## 捉猴步驟1・2・3

要成功的完成捉猴的行動，其實是有一定的步驟，首先，大家一定要熟習一些基本的動作，因為遊戲本身便是由一些非常基本的東西所組成，不過，簡單的組成首先便是熟習使用DUAL SHOCK上的LEFT STICK（左桿）和RIGHT STICK（右桿），尤其是按動L3所使出的「臥」，因為這些猴子全是變得有高度智慧的，所以，要先避過牠們的耳目才可以移近並捉住牠們；

其次便是要熟習使用機器和電磁網，在機器的使用上，大家可以在基地的試驗室之中練習，不過，在利用電磁網方面，最重要的便是方向的控制，因為揮動網時的方向亦是由玩者控制的，大家要記着，在揮網之時要「真正的」向着獵物。









## 基本操作

| LEFT STICK | 移動角色，按下LEFT STICK行動便會變成趴下，移動會變成臥地前進 |
|---|---|
| RIGHT STICK | 使用裝備的「機器」 |
| □△×○ | 轉換「機器」 |
| 方向掣 | 轉動鏡頭的方向 |
| R1 · R2 | 跳躍（在跳起中再按會變成二段跳） |
| L1 | 將視點改變為「主角後方視點」 |
| L2 | 使用主觀視點觀察四周/ 在使用特殊機器之時會變成特殊攝影機 |

## 其他機器簡介

### 飛行器

飛行器的使用其實非常簡單，只要玩者選擇了之後，只要轉動右桿便可以令翔升起。大家亦可以在跳起之後按着跳掣，然後在空中轉動右桿，這樣，翔便可以飛行前進。



### 遙控車

這遙控車是相當實用的，首先，翔可以用它來「撞倒」敵人，而且，有一些機關又要靠這遙控車來通過。只要玩者利用右桿便可以控制它的行動。



製造商：CAPCOM　發售日：發售中
售價：272港圓
PUZ　CD-ROM1-2P　對應DUAL SHOCK




TEXT：歐陽明




# MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY



## 前言

迷奇老鼠俄羅斯方塊，是使用了和路迪士尼的卡通人物為遊戲中的角色，與大家在遊戲機中心所玩到的俄羅斯方塊有所不同，因為它有加插了一些新的系統，包括有「COUNTER」、「魔法攻擊」和「魔法GAUGE」等，增加了遊戲的變化，如果能同令數行消失的話，更能給予對方一些奇形怪狀的磚塊，令對手剎那間措手不及。



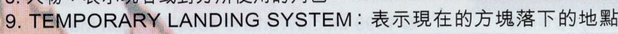







## 畫面表示

1. 魔法時鐘：表示現在的魔法等級
2. NEXT：表下一回合的方塊
3. MAX COMBO：表示玩者令方塊連續消失的最高行數
4. SCORE：表示玩者現有的分數
5. 方塊堆積：對方使用COUNTER後所給予的方塊
6. 魔法能量：當魔法能量儲滿時，便可使用「魔法GAUGE」
7. 道具：COUNTER後把方塊帶到對方那處
8. 人物：表示玩者或對方所使用的角色
9. TEMPORARY LANDING SYSTEM：表示現在的方塊落下的地點



## 系統簡介

遊戲的系基本上與俄羅斯方塊相同，但是卻加插了一些新的系統令遊戲的玩法有所改變，所以下例事項也是玩者需要留意的事項：

### COUNTER



當玩者令方塊行數連續消失時，便可以給予對方一些奇形怪狀的方塊，而這些方塊將會在上術「畫面表示(6)」的位置出現，由於這些方塊體積較大，而形狀也與正常的不一樣，所以是會令遊戲的難度提升，玩者要多多注意。

### COUNTER 方塊




COUNTER的方塊也是會成長的，例如正方形的方塊，有二至五級的階段成長，假如能夠善用這些方塊的話，不但不會受到影響，而且還可以來一個反擊哩！

### 魔法 GAUGE



當魔法能量儲滿時，便會自動使用魔法GAUGE，魔法GAUGE會令玩者部份的方塊消失至某一地步直至到水平線，除了可幫助玩者把方塊消除之外，玩者也能夠較容易組織新的方塊。



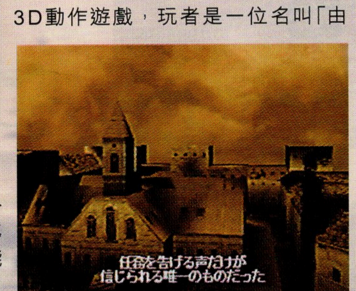
製造商：BANDAI　發售日：予定99年秋天發售
價格：5800日圓
ACT

Presented by：山寺良牙


# SILENT BOMBER




一隻以未來戰爭世界為題材的3D動作遊戲，玩者是一位名叫「由他」的軍人，經過長期的訓練後，被編入軍中的「爆破組」執行任務，而今次所接到的任務，就是要潛入敵方一艘全長200 km的超巨大戰艦DANTE，並進行破壞，至於能否成功完成任務就得看各下了。




遊戲的特色是主角的武器並不是甚麼槍砲，而是一些遙控炸彈，這些炸彈除了可作一般裝設爆破外，亦可Lock On敵人，將炸彈裝設作敵人身上再爆破，作用類似槍砲，不過要注意的就是裝設了的炸彈(包括裝設於敵人身上的)需要用人手遙控引爆。









第一回的任務，就是入侵敵人戰艦的表面，之後將艦上的對空砲台全數消滅，版面上有不少的箱子，將他們爆破的話便可取得道具，道具的種類有多種，當中有加體力的、有增加可放炸彈數目的、也有增強炸彈威力的附加裝備。










將所有砲台幹掉後，便要找出入侵路口，在該處要應付該版面的Boss，是一架自走型對空炮台，由於是自走型的關係，腳下的位置是宅的盲點，走到其下面放炸彈是最佳位置，不過放時放，不要在爆破時令自身捲入爆風中。



製造商：MEDIA WORKS 發售日：7月15日預定
售價：5800日圓預定
FIG／1-8P／MEM／BLOCK數未定／CD-ROM／對應ANALOG手掣

文：色



## 最多可以作出八人對戰！？

究竟甚麼是可以八人同時對戰呢？其實遊戲中是可以四個人一同戰鬥的，只要將其餘的三名對手打倒，就可以取得勝利；至於八人同時戰鬥方面，相信是還可以加上四名由電腦控制的角色加入戰陣，所以遊戲中的刺激緊張感亦會大大提高。但亦由於這一個原因，大家要在戰團之中取得勝利，亦是很難的事呢！？

相信一直以來的對戰格鬥遊戲，有一些朋友都會覺得有一點悶，可能是來來去去也跳不出單對單的框框吧！不過現在介紹的這一隻對戰格鬥遊戲，對大家來說可能比較有新鮮感，因為這一隻遊戲與其他對戰格鬥遊戲不同的地方，就是可以多人同時作出戰鬥了。



◆在這一個模式當中，先要選擇角色的性別及門派

## 多種門派的選擇









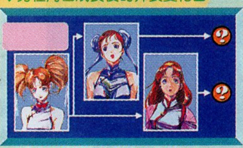
在遊戲中除了以八人同時對戰來作號召之外，其實遊戲中還有六個門派，大家可以在遊戲內的RPG MODE中為主角選擇，至於有是那六個門派，其中就是少李拳、洪家拳、截拳道、醉拳、太極拳及八極拳，這一些中國的武藝相信大家都略知一二吧！

## RPG MODE

遊戲中除了有對戰的模式之外，還有一個RPG模式，這一個RPG模式與一般的RPG大致相同，大家同樣地要到街上收集情報與及和敵人作戰，若是受了傷的話，就要到宿屋中回復體力，最有趣的一點，就是主角會在成長後，樣貌會作出變化；在成長之後，除了會因應戰鬥而作出外表的變化之外，就連戰鬥的形式亦會作出改變。



◆男性角色成長後的外表變化圖



◆女性角色成長後的外表變化圖

## 擁有空中追打

遊戲中除了有單純的戰鬥之外，亦不乏一些如空中追打的系統。就以下圖為例，先被其中一個對手轟上空中後，另一個對手亦可以向你作出空中追打，所以尤其在混戰之中，還是找一個近旁邊的地點半守半攻最為適合。







製造商：SNK 發售日：發售中（3月25日）
價格：$358 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
FIG 2P MEM 對應ANALOG CONTROLLER（震動專用） 對應DUAL SHOCK（震動專用）

TEXT：KOTARO

## 絕對是同系列中移植度最高的作品

# THE KING OF FIGHTERS'98 ~DREAM MATCH NEVER ENDS~





*去年在業務用街機大受歡迎的作品《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》，不經不覺推出半年，現在終於移植至PlayStation之上。雖然今次PlayStation《KOF'98》是最遲公布移植的機種，不過卻比早一步公布的Dreamcast版本更快推出，而且移植度也同廠作品中質素最高，所以絕對是《THE KING OF FIGHTERS》系列支持者不能錯過的作品。*

## 移植評價

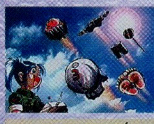
對比過往在PlayStation上推出的《THE KING OF FIGHTERS》系列，《KOF'98》移植技術進步得最為明顯，其中今集偷格情況大幅改善，只有某幾名角色因為身形較大或動態格數較多而特別嚴重，可是在不影響整體流暢度的大前題下，效果是可以接受。至於畫面方面，除了某些技倆表現較為粗糙之外，其他細微之處和STAGE背景表現均與原版不遑多讓，不過音效質素則只屬一般。此外，PlayStation最難克服的讀碟速度問題，也沒有因為移植度提高而相應下降，相反讀碟速度能夠維持十數秒左右，成績已經相當不俗。



## 特殊要素

### ART GALLERY

移植自NEO-GEO CD版本的模式，主要分為「Illustrations」和「Unused arts」兩個部份，其中前者是出自製作人員筆下的新追加設定和未曾連載過的彩色原畫，後者則是《KOF》系列（'94-'97）人物設定原案，從未向外界發表，所以獨具珍藏價值。





製造商：KING RECORDS
發售日：發售中　　售價：6800日圓
SLG　CD-ROM

TEXT：歐陽明

# 奏(騷)樂都市OSAKA




## 前言

《奏(騷)樂都市OSAKA》是一隻SLG的遊戲，主角是公司的編集長，利用廣報塔「BABEL」把制成了的新聞傳送到外界，而目標便是要將一個一個的對手擊倒，然後成為日本首屈一指的新聞部，進行遊戲時會有很多指令出現，雖然看起來十分複習，但是指令越多代表變化越大，而且經常有事件出現令遊戲不容易覺得沈悶，十分可惜的地方在於畫面的素質是水準以下。

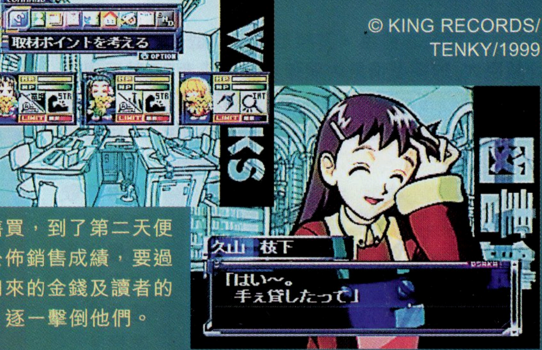


## 系統簡介

遊戲開始時玩者便可以選擇三個角色為助手，進行「取材」的工作，主角平日仍雖上學，下課後便可到「會室」工作，玩者在這　可分配「取材」工作給助手辦理，而工作主要可以分為「HOW」和「WHAT」兩大種類，除此之外，玩者也可以作出適當的投資，提升項目的能力值，至於工作的「取材」圖示則可在日常生活中取得，而當部下完成取材的工作後，便會做出一份「記事加筆修正」的圖示，集齊三份後便可把新聞送到一些公司售賣，到了第二天便會得到發售的報告表，公佈銷售成績，要過版的話，便要令所賺取回來的金錢及讀者的數量高於其他對手公司，逐一擊倒他們。





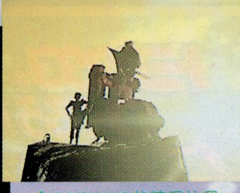

製造商：TAKARA　發售日期：3月18日
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
ACT/ MEM/ 對應ANALOG手掣

TEXT：赤目黑龍

# 大家一起努力賺錢吧！

## 裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTNING SLASH



◆OPENING的精采片段。

### 始終最好也是 OPENING

以整個遊戲而言，畫面的表達其實和之前的一集沒有太大的分別，不過，最出色的同樣是OPENING，大家認為對嗎？

### 這個便是故事嗎？

相信大家一開始玩《裝甲騎兵VOTOMS LIGHTNING SLASH》的時候，一定會發出一個非常大的疑問：「這便是遊戲嗎？」對！這個便是遊戲的故事模式，在遊戲之中，雖然有多個不同的遊戲模式，不過，其實每一個的玩法也是差不多的，而當然，最重要的是故事模式。

在故事模式之中，玩者是一個非常普通的人，駕駛着一部非常普通的AT作戰，不過，在這個故事模式之中，玩者要有心理準備，要在同一個地方停留一段時間才能離開，所以在同一個地方之上，玩者要習慣多參加比賽，以得到多一點的金錢來改造自己的AT，而且亦要購買新的武器，所以，在故事模式之中，玩者要做的其實不是甚麼戰鬥，而是多賺錢！

### NO MONEY NO TALK！

在故事之中，玩者最重要的是賺錢，因為戰事的勝負一切也是「錢作怪」，沒有錢便沒辦法強化機體，亦不能購買武器，而賺錢的方法只有一個，便是不停的戰鬥，只有在鬥技場可以賺到比較多的金錢，所以，大家一定要多戰鬥。

而除了購買武器和強化機體之外，有一種事情也是要花上金錢的，那便是升級了，大家別以為升級是免費的，事實上，每升一級要用的錢是不斷上升的，所以……

### 遊戲的流程

在之前說過大家要在一個城市之中停留一個比較長的時間，其實，故事的進行是有時間性的，所以，每到一個特定的時間，便會有特別的EVENT發生，而且，有時候更加有一些強制的戰事進行，這些是不可以拒絕的，所以，玩者要在之前預先做好準備。

就如在離開第一個城市之時，因為這次是「逃亡」的關係，所以玩者便要利用AT通過警察的封鎖，在這裏便有如迷宮一樣，要通過便要靠毅力了，而且還要抵抗不斷會有增援的敵方AT部隊，真是險死還生……




◆多參加戰鬥可以增加收入。




◆這些武器非常昂貴呢！



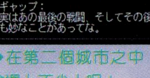
◆玩者最首先便是要購買背包。




◆吓？連升級也要錢?!



◆在迷宮之中要逃生實在不是一件易事呢？




◆在第二個城市之中會遇上不少人呢！

製造商：東芝EMI　發售日：發售中
價格：5800日圓　記憶：1 Block
SLG／MEM／DUEL SHOCK

Presented by：「想買N Gauge鐵道模型玩的」山寺良牙

# 駕駛 N Gauge 感覺遊戲——GATAN GOTON









自從某列車模擬駕駛遊戲推出後，此類遊戲便蜂湧而出，而今次要介紹的，是一隻以「1：150 N Gauge鐵道模型」為主體的模擬遊戲——《駕駛N Gauge感覺遊戲——GATAN GOTON》。

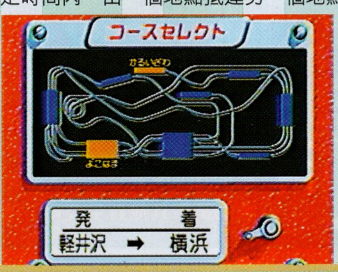
在模擬模式中共有四條路線，分別是東海道本線211系、田田田田田103系、信越本線489系特急田田田及253系成田Express。

本遊戲的特色，當然是駕駛模型列車，在一個「超巨大」的模型情景內駕駛，實景或者CG就玩得多了，試想將自己縮少150倍後再駕駛著列車在情景模型中穿梭的感覺會是怎樣？





至於比較特別的TIME ATTACK模式，是玩者需於一定時間內，由一個地點抵達另一個地點，途中在中途站可以轉「駕」其他列車，盡量以最短時間抵達目的地；本模式的最有趣地方，莫過於玩者可以在特定的地方轉換轉接點，以不同的路線行駛，不過並不是百利而無一害的，玩者所選的路線可以影響到路程的長短，甚至可能遇上意外事故也說不定。





製造商：TOMY　發售日：發售中
售價：5800日圓
SLG／1P／MEM／1 BLOCK／CD-ROM／對應ANALOG手掣

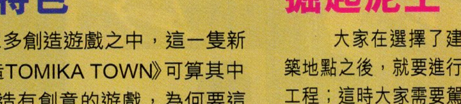
文：色





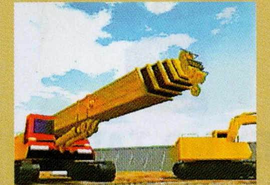


# 創造 TOMIKA TOWN



## 遊戲特色

在眾多創造遊戲之中，這一隻新遊戲《創造TOMIKA TOWN》可算其中的一隻比遊有創意的遊戲，為何要這樣說呢？因為這一隻《創造TOMIKA TOWN》，除了是一隻模擬地盤工程的遊戲之外，各位還需要輸入指令的方法，令到地盤的工程得以完成，但是遊戲其實是甚樣去開始的呢？現在就為大家說明一下。



## 掘起泥土

大家在選擇了建築地點之後，就要進行工程；這時大家需要駕駛着一架起重機來將泥土掘起，然後運到所要埋到的地方，至於甚樣才可以準確地將泥土掘起呢？因為大家可能在掘的時候，常常掘不到泥土入吊劇之中，不過筆者在此教大家一個方法，就是當調較好位置之後，在掘之前先按一下↓，若是成功的話，就會看見吊劇之中會多出了一些泥土在內，然後大家再以正常的方法來掘起泥土，這就可以成功地將泥土運到另一處。

## 基本操作方法

| | |
|---|---|
| △：吊臂向下 | →：吊機上半部分右轉 |
| ×：吊臂向上 | L1：起重機向左方前進 |
| □：吊劇（鐵鈎）向下 | L2：起重機向左方後退 |
| ○：吊劇（鐵鈎）向上 | R1：起重機向右方前進 |
| ↑：吊臂（鐵鈎）前方部分向上 | R2：起重機向右方後退 |
| ↓：吊臂（鐵鈎）前方部分向下 | L1+R1：起重機前進 |
| ←：吊機上半部分左轉 | L2+R2：起重機後退 |

## 前進及後退

不知道大家有否發覺，要前進及後退的確是不能夠得心應手呢？其實內裏的奧妙，就在於畫面下方的吊機坐標的箭咀了，大家所見到的方向，並不代表吊機真正面向那一個方向，原因十分簡單，因為吊機的上半部分是可以呈180度迴轉的，所以大家若要準確地向前方移動或作出後退的話，就最好是看一看坐標，然後令到坐標上的箭咀指着正上方，這樣大家就可以準備地作前進及後退了。

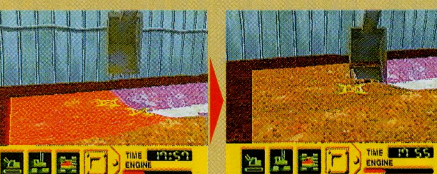
## 多個地點選擇

遊遭中一共有多個地方可供大家作建築工程，不過首先可以去的地盤只有數個，若大家要多去幾個地方的話，就要將這一些地方全部建築好，這樣才可以到達其他地區的地方建築。



## 將泥土攤平

當能夠控制好操作之後，相信大家也會遇上一個問題，就是填放的泥土不平均了（紅色代表太多，藍色代表不夠），不過大家其實不需要再將多出的泥土掘起，再填回側邊不夠泥土的地方的，只要大家以掘起泥土的方法，將泥土掘出一點兒，然後輕微移動吊臂，這樣，泥土就可以撥到旁邊的地方了。



NINTENDO64
製造商：KEMCO　發售日:發售中
售價：6980日圓
RAC/4P /MEM/對應震動PACK

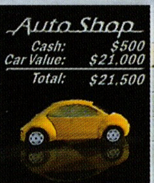
TEXT：怪傑



# 左穿右插無人理！

## CHAMPIONSHIP

在最初的時候，玩者只可在三條賽道中進行比賽，當SEASON不斷提高，賽道亦會增加，最後的SEASON 6中會共有8條賽道。在每條賽道中只要取得頭四名就可獲得獎金，玩者可以將獎金儲起來購買性能更強勁的跑車，或增強本身的性能。

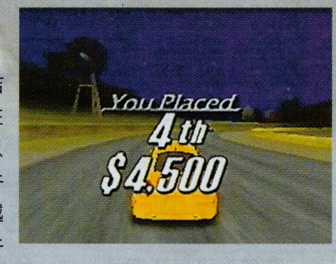



## 捷徑



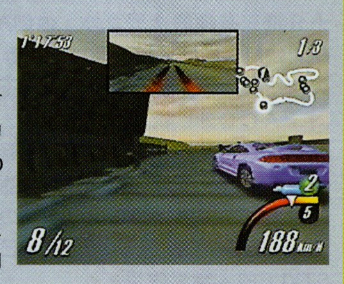

捷徑是這遊戲中最重要的部份，因為這些捷徑分分可以令玩者一次過超越兩部前車。捷徑在每條賽道中都會存在的，由於它們有一些是十分隱蔽而且想不到的，所以玩者在比賽時就要多多留意了。

## 賽道變化



在遊戲中，雖然會有經常遇到不同SEASON而同樣賽道的情況出現，但每一條賽道在不同的SEASON都會有所變化的。當中會有天氣變化，如：下雨或下雪，而且亦有時間的變化，如：早上、黃昏、夜晚，令到遊戲中的賽道更多姿多彩。

## 獎金



獎金方面，除了只要比賽完結時頭四名便可取得應得的獎金外，在賽道上更會有一些指定地方取得。只要在通過這些地點時，達成特定條件便可得到，而且次數(同一條賽道)越多，獎金亦都越多，不過唯一的條件就是那賽道的頭四名。

## TURBO

比賽開始時，基本上每次都會有三個，使用的時候會令到車子的速度在瞬間達至最高點。TURBO最好的地方就是其瞬間的加速力，玩者可以在開車時，使用它(上至最高波段)便可以立刻超越還在加速階段的對手。




NINTENDO64
製造商：TAITO　發售日期：3月5日
售價：4800日圓 記憶：64 PAGES
PUZ/ MEM/ 4P/ 對應震動器

TEXT：赤目黑龍

# 點解好似咁熟面口嘅……

# PUZZLE BOBBLE 64

## 玩都玩唔晒嘅模式



相信有「追」《PUZZLE BOBBLE》遊戲系列的玩家們一定會以為這隻NINTENDO64版的《PUZZLE BOBBLE 64》一定是不好玩的「埋砌版」，而事實上這《PUZZLE BOBBLE 64》是一隻多姿多采的版本才對，因為在遊戲之中的模式之多可說是系列之冠。

在《PUZZLE BOBBLE 64》之中，遊戲模式包括「ARCADE」、「MULTI PLAYER」、「CHALLENGE」、「とんとん對戰」、「COLLECTION」和「EDIT」，首先，「ARCADE」是最普通的玩模式，玩者可以一人對電腦，又或者是二人對賽；「CHALLENGE」其實是一個「段位認定模式」，在這個模式之中，玩者要面對5個不同的地域，在每個地域之中，玩者要玩5個不同的版面，就算失敗了也會繼續，到了完成全5個地域之後，便會因應玩者的完成度而定出段位；「とんとん對戰」即是「SURVIVAL MODE」，玩者要不斷的和CPU對戰，直到敗陣為止；至於「COLLECTION」則是一個以經典「版面」又或是「特殊版面」來進行遊戲的模式，這個模式基本上和「ARCADE」差不多，只不過人物的出場是以「介紹形式」出現而已。

## 細咗少許・不過好過癮

為何在上文之中沒有提及「MULTI PLAYER」這個模式呢？其實這是一個相當有趣的模式，因為在這裏可以讓4名玩者同時對賽，形式就像以前的《COLUMES》一樣，之不過，在這個模式之中，玩者要面對的不是對手所施加的壓力，而是4人並排的那種「微塵」畫面所給予玩者的精神壓力，然而，這種「極細畫面」所帶給玩者的並非全是缺點，在這種細畫面之中，在微調一環之中是比較易的。





## 自己做版面・自己玩自己



和以前的版本一樣，在遊戲之中有一個「EDIT」的模式，在這裏玩者可以自行設計自己的版面，而在這隻之中不同的是製作版面的方法，在以前的集數之中，玩者是在一個「空曠」的版面之上設計的，不過，在這裏玩者可以在一個預設了「放珠位置」的版面之上進行設計，這樣玩者放珠的時候便會更為準確，出錯的機會亦會大為減少。當然，在完成之後，玩者亦可以試玩一下，亦可以帶自己設計的版面向同好挑戰一下吧！

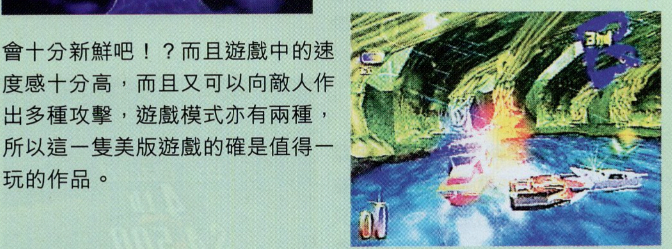


製造商：American Softworks Corporation
發售日：發售中
RAC／1-2P／MEM／1-BLOCK／CD-ROM

文：色



# DEAD IN THE WATER



賽車遊戲相信大家就玩得多，不過這一隻以瘋狂毀滅東西為主線的水上賽船，相信對各位的感覺亦會十分新鮮吧！？而且遊戲中的速度感十分高，而且又可以向敵人作出多種攻擊，遊戲模式亦有兩種，所以這一隻美版遊戲的確是值得一玩的作品。

## 戰鬥模式





在遊戲中的戰鬥模式（BATTLE TOURNAMENT），都是需要在場內向其他敵人攻擊，直至所有敵人倒下為止。至於除了使用普通的機槍攻擊之外，若在取得了道具之後，大家便可以使用道具向敵人攻擊，這一些道具除了有導彈、火炎槍、手榴彈及水雷之外，還會有一些輔助道具，例如鬼魂是用作將自己化成無敵狀態等等；由於道具的重要性十分高，所以大家在場地中一定要盡量取得更多的道具。除機槍及道具攻擊之外，大家還可以使用一次大炸彈，威力亦是十分不俗，不過由於只可以使用一次，所以非危急關頭也別要使用啊。若要找尋敵方的位置，大家可以看看畫面右上方的地圖，來觀看敵人的所在位置，進行狙擊。

## 十三位各具特色的基本人物

遊戲內可以選擇的人物一共有十三名，這十三名角色除了擁有十分抵死有趣的造型之外，他們所乘座的船亦有所不同，例如海盜船、快艇、戰艦、遊艇和警船等等。當然，除了造型不同之外，不同人物所乘的船，能力值都會有所不同；ACCEL就是加速速度，ARMOR就是裝甲值，SPEED就是實際速度，至於GUNS就是武器的威力；大家可以藉着這一些能力值及造型，去選出適合自己STYLE的人物來使用。




## 賽事模式

在這一個賽事模式（RACE TOURNAMENT）當中，大家則需要在賽事中取得較高的名次。就這一個原因，大家亦同樣需要取得更多道具來攻擊敵人，阻止他領先的優勢。



## 購買配件

在賽車結束後，大家可以在這裏購買配件及武器來UPGRADE你的船隻；在一處還可以買得到導彈等的道具呢！




製造商：American Softworks Corporation
發售日：發售中
ACT／1-2P／MEM／14-BLOCK／CD-ROM／DUAL SHOCK對應

文：色



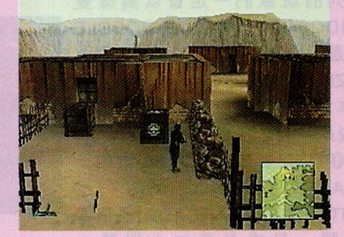
# ARMY MEN 3D

不知道大家是否在小時候玩過一些綠色、士兵樣子的塑膠公仔呢？這一些塑膠公仔，可能曾在你童年倍伴你一段很長的日子；而在相隔了一段時間，電腦亦推出過以這一些塑膠公仔為角色的遊戲。不過到了今天，這一隻遊戲終於推出了新的作品，名為《ARMY MEN 3D》。顧名思義，這一遊戲今次是以3D出現，上陣殺敵的時候的確更有一種戰戰兢兢的感覺呢！



## 木箱的作用

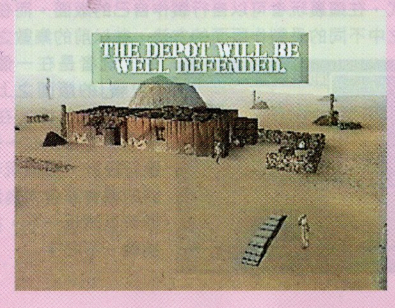
在行動之中，大家可以發現到一些有字刻上的木箱，這一些木箱的用途，就是用來回復或取得武器。至於在武器方面，的確有很多種類，大家在遇上敵軍的時候，要選定一種最有效直接的武器來攻擊敵人啊！





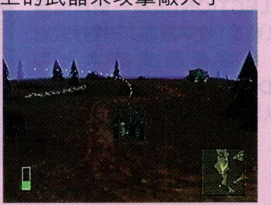
## 遊戲目的

其實在《ARMY MEN 3D》之中，主要的任務就是在收到了命令之後，往指定的戰區走去，不過在途中當然是會遇上會伏擊你的敵人，若你左下方的公仔塑像的部分漸漸變得少，就代表你的生命更加危險了。不過大家不用驚慌，因為在途中亦有一些道具可以取得。當你到達了指定的戰區，就能成功過版。



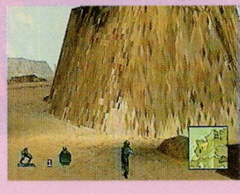

## 駕駛車輛

當遇上了一些我軍的車輛或坦克時，大家可以立即乘上，之後在行動的時候，就可以使用車上的武器來攻擊敵人了。



## 利用座標搜索敵人

大家在行動的時候，都很容易受到敵人的伏擊，所以在行動的時候，記得先看看右下方的座標，若是看見一些黃色的點點，就代表了敵軍位置，所以每行一步的時候，都應該步步為盈。



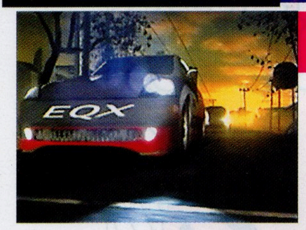


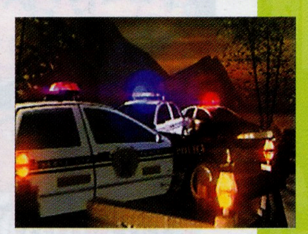



製造商：ELECTRONIC ARTS　發售日：發售中
對應DUAL SHOCK
RAC　CD-ROM 1-2P

TEXT：歐陽明

# NEED FOR SPEED HIGH STAKES





## 快感的賽車遊戲

是一隻可以兩人對賽的賽車遊戲，製造商與多間車行合作，包括有著名的寶馬、林寶堅尼、保時捷及麥拿倫等，當然在房車賽上表現出色的賽車也不會缺少，就好像M5、DIABLO 5V、911及F1 GTR等，而且遊戲內更有一個「SHOWROOM」的模式，玩者可以進入這個模式調查車輛的性能和資料，並且有專人以英語為玩者分析其特性。玩者除了可以參加比賽之外，更可嘗試被警察追捕或釋演警察追捕可擬車輛，可說是另有一番樂趣。

## 主要的遊戲模式介紹

### TEST DRIVE

玩者可以自由選擇自己喜愛的房車嘗試架駛，由於沒有資金限制，所以玩者可以選擇一些價錢昂貴的車輛試跑，當玩者在其他模式購買車輛前可以在這裏予先嘗試，選擇一輛適合自己的房車。



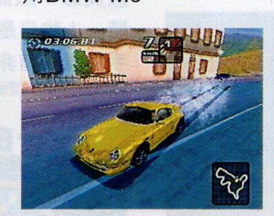
### SINGLE RACE

玩者首先要以有限的資金購買車輛，然後選擇自己喜歡的賽道參加比賽，在賽事中勝出後便會得到奬金，玩者可以儲起奬金，然後改裝或購買新的車輛。



### HOT PURSUIT

是一個兵捉賊的遊戲，玩者如果是釋演賊的角色，便可以隨意選擇喜好的車輛進行遊戲，但是如果玩者是釋演兵的角色，便只可便用BMW M5。



### TOURNAMENT

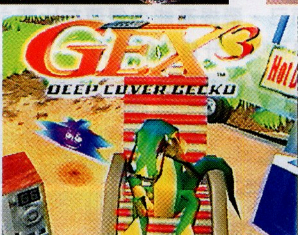
有多種不同類形的比賽以供玩者參加，與SINGLE RACE相同，可以在比賽中賺取金錢，利用金錢改裝或購買自己喜好的車輛。



### 遊戲操作

上按鈕：響號
下按鈕：無
左右按鈕：左或右轉向
△ 按鈕：視點轉換
□ 按鈕：剎制器
× 按鈕：加速
○ 按鈕：手動剎制器
START 按鈕：暫停
SELECT 按鈕：RESET








製造商：CRYSTAI DYNAMICS　發售日：發售中
ACT　CD-ROM

TEXT：歐陽明

# GEX3 DEEP COVER GECKO

## 前言

是一隻立體的動作遊戲，主角是一隻變種的蜥蜴，而這遊戲與大部份歐美國遊戲的形式相似，可以在指定的地方內自由活動，過版便要達成某些條件或者要搜尋一些物品。在遊戲中有很多樣子十分古怪的敵人，例如電視機蟹和邪惡聖誕老人等，遊戲的故事及角色有趣，而且操作亦不算複雜，女主角以一個真實的豐滿女性所擔任，相信適合任何年齡人任一玩。

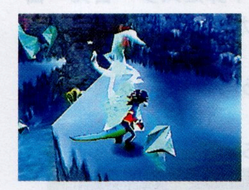
## 故事

主角GEX在新聞報內見到女主角失蹤的報導，但是卻突然接收到她的通訊，原來她被囚在某個地方，希望GEX能夠幫助她脫離險境，而要幫助她主角首先搜集四個控制器，所以GEX便立即趕到實驗室內，準備拯救女主角。





## 第一個控制器的流程簡介



GEX首先要在實驗室內進行基本的訓練，例如跳躍、攻擊及飛腿攻擊等，要完成訓練後才可正式開始實行任務。第二個要去的地方便是THE POLE，這是一個長年積雪的地方，而且洋溢着聖誕氣氛，在裏可以找到三個控制器，找出第一個控制器的條件，是要尋找五個冰像的位置，第一及第二個也在進入鐵閘後的區域，而這裏有很多房屋，其中一個冰像是在屋後，而另一個便位於高處的地方，要利用右邊的紅色的禮物箱助跳才可到達，找到並且攻擊它們後，便可進入第二區域，而這便是放置第三個冰像的地方，很容易便找到了，其後便可進入第三區域，這兒收藏着最後兩個冰像，其中一個在岩石之上，而另一個便在一處十分高的地方，只利用岩石是不能到達的，玩者可利用河流跳到這處。找到了五個冰像後，畫面便會表示出控制器的位置。





TEXT：肥仔



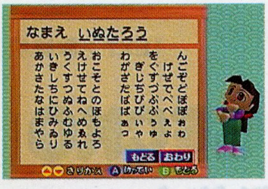
# 怎看也是下價貨
# 64大相撲2

## 點解好似咁嘅？

一看那古古怪怪的OPENING，可能大家已經覺得這遊戲會是一隻不甚好玩的遊戲，對了！這實在不是一隻甚麼好玩的遊戲，而且那些「立體多邊形」實在是非常差，賣相真是差得很，不過，這始終也是以往在超級任天堂之中非常出名和受歡迎的《大相撲》的「立體多邊形版」，所以也要好好的試玩一下。







## 自製人物多可愛

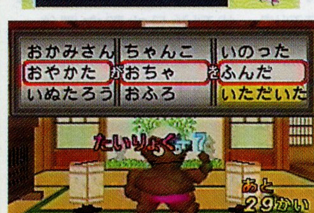
相信在多數的「次世代」遊戲之中，製造自己的人物可以說是非常普遍的事，而在《64大相撲 2》之中，這也不例外的，不過，在遊戲之中，玩者可以製造的人物其實不是太好看的，因為本身在遊戲之中的人物也不是太過精采。

在製造人物之中，玩者可以調校的其實不算是太多，首先，當然是要為這位「力士」決定名字，之後便要為「力士」定好外觀，以下便是可以調校的事項：

身體（からだ）：一般（ふつう）　頭部（あたま）：13種
肥胖（あんこ）　眼（め）：19種
瘦力士（そっぷ）　口（くち）：5種







在完成以上的之後，便可以進行「上色」的工序，這只不過是一個非常微不足道的過程，不過，最重要的還是要為力士選定身體的膚色。

到了最後，便是最重要的工序，便是要為力士決定能力值，方法非常簡單，玩者只要像玩「老虎機」一樣的，玩者共有30次機會，只要完成這裏之後，便可以真正的完成「造人」過程。

## 有點兒育成的故事模式

橫綱
大関
関脇
小結
前頭
十両
幕下
三段目
序二段
序ノ口

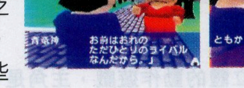
之上的人物是玩者一手一腳製造出來的，而這個人物的成長亦是要靠玩者的，因為玩者可以將這個人物放進遊戲之中的「STORY MODE」之中，成為故事之中的主角，而且在相撲的舞台之上大放異彩，然而，要做到這點是一點也不易的，因為在剛加入遊戲之時，人物只是一個「前頭十五枚」的選手，要成為一個真正的成功相撲手，實在有非常長的路要走，以下便是《64大相撲 2》中的升級表：



在「STORY MODE」之中，力士的成長是要不斷的比賽，在比賽之中得到勝利之後，便可以一步一步的向最高級的「橫綱」挑戰，而在製造人物之時所得到的能力值只是最初的能力而已，要提高能力便要在比賽之中得到一定的經驗值，這樣，力士便可以提升自己的能力。







在比賽之中得到經驗值之後，力士便可以不斷的成長，不過，在這個「STORY MODE」之中，除了比賽之外，其實還有非常多事會發生的，例如是一些特殊的EVENT，在遊戲之中，會出現的EVENT十分多，總數計有大約600種之多，這些EVENT的出現代表着力士的人生，而且表着遊戲的進行。

除了是EVENT之外，在「STORY MODE」之中，力士亦要到不同的地方，其中包了「街」、「公園」、「河川」和「病院」等地方，在這些地方便有可能發生EVENT。



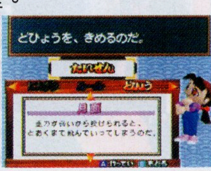


## 多種模式・異曲同功

在《64大相撲 2》之中，除了「STORY MODE」之外，亦有多個不同的模式，不過，這些模式的最終目的也是以相撲來決勝負，基本上這遊戲的玩法也是如此這樣，沒有多大的變化，而最具遊玩意義的便是兩名玩者利用自己製造出來的力士決一雌雄。







製造商：東芝EMI　發售日：發售中
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
AVG/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X

# CAPTAIN LOVE

## ..真愛之試驗？！

《CAPTAIN LOVE》是一隻讓各位對「愛」有更深認識的AVG作品。不過，遊戲中各人物造型及劇情，均以輕鬆及惹笑的方式來表達，令大家能夠於歡樂的氣氛下，討論一下如此嚴肅的問題……究竟你對「愛」這種東西又有何看法呢？

## 愛之初體驗：故事

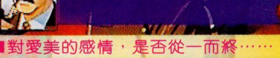
你……表面上是一名大學3年級學生；然而背後的身份卻是一名地下組織的成員。這個地下組織名叫「LOVE LOVE黨」，而成立的目的就是希望將愛共產化(墨子《兼愛》之說？！)。可惜，當你進入了大學後，竟然結識了黨領袖的女兒－永堀愛美，並且相戀起來。

由於這種關係完全違反了「LOVE LOVE黨」所定下的黨規，因此你便逐漸墮入了一個沒法自拔的煩惱中。究竟黨與愛美之間，你會有何選擇？

不過，隨著對愛美的愛日漸增加，你終於決定退出「LOVE LOVE黨」，然而此舉卻引起了以往你最尊敬的人物：「LOVE LOVE黨」首領－永堀教授的不滿。於是，他便派出手下向你進行「論擊」(即論戰)及試探，以打擊你和愛美之間的感情。撫心自問……你對愛情是否專一？你和愛美之間的愛，究竟是否"真愛"？

答案只有你自己才知道！！


■「LOVE LOVE黨」首領－永堀教授。



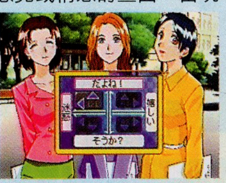
■對愛美的感情，是否從一而終……



■若"亂說話"的話，將會……好危險！！

## 愛之態度：「會話選擇」及「論擊」系統

在遊戲進行中，玩者會不時遇到一些需要表達意見或情感的畫面。當玩者遇到這種「會話選擇」畫面時，便必須要在有限的時間內按鍵選擇適當的態度。


■「會話選擇」，不同的對答會影響對手的反應。

至於各答案均會引起對方產生不同的反應，所以你應小心選擇。

另外，當主角受到「論擊」的時候，玩者先不可心急，以等待畫面中各項答案逐漸顯示出來(最多四項)。之後，玩者便可選擇適當的答案，從而令對方或自己受到傷害！(心理打擊？！)


■若在「論擊」中落敗的話，便立即GAME OVER！

■除以上二項之外，更會不時出現一些不限時的選項予玩者回答。

## 愛之相手：人物介紹

### 永堀愛美(CV：遠藤久美子)

年齡：20歲
職業：大學3年級生
性別：女
興趣：收集一些和東京鐵塔有關的事物
夢想：成為一位家庭主婦
性格：「LOVE LOVE黨」首領－永堀教授的女兒，亦是你的戀人。對於愛情非常執著，所以妒嫉心也較……

### 近藤香織(CV：小西寬子)

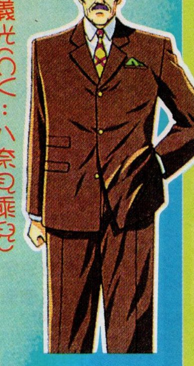
年齡：20歲
職業：大學3年級生
性別：女
性格：擁擠開朗性格的她，是主角和愛美的好朋友。

### 主角 CAPTAIN LOVE



年齡：20歲
職業：大學3年級生／CAPTAIN LOVE
性別：男
身高：175cm
簡介：變身前的你，學業成績方面自然……，不過，一旦變成CAPTAIN LOVE，則英雄之氣便無人能及。

### 永堀義光(CV：八奈見乘兒)



年齡：53歲
職業：大學教授
性別：男
性格：與妻子離婚後，對於女兒愛美異常呵護；另一方面，他亦是「LOVE LOVE黨」的首領，以將愛共產化為目標！

### 杉江範宣(CV：關智一)

年齡：21歲
職業：大學3年級生
性別：男
性格：大學電影研究部部長，熱愛電影的青年。希望主角能夠參演《CAPTAIN LOVE》一片，於現實中亦是製作CAPTAIN LOVE制服的人物。

### 神原のどか(CV：折笠富美子)



年齡：17歲
職業：高校2年生
性別：女
性格：於麵包屋中作兼職的小女孩。為人內向害羞，對於主角更有一份難以形容的感情。

### 加賀谷忍(CV：天野由梨)

年齡：27歲
職業：永堀教授的助手
性別：女
性格：美人一名，她的出現會否影響主角對愛美的愛呢？！

### 青野靜果(CV：西野七海)



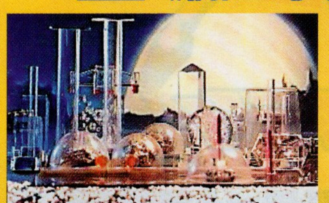
年齡：23歲
職業：幼稚園教師
性別：女
性格：主角的鄰居。對於食物料理方面非常能手，是一位和藹可親的女性。

製造商：TAKARA　發售日期：發售中(3月15日)
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
ACT／ MEM／ 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍

# 微星小超人

## 《微星小超人》的來歷……


高度な文明を誇る星、

地球という星にたどりつく





可能有很多玩者也沒有看過很久之前的那套《微星小超人》，不過，最近在日本又新製作了一套同名的作品(曾經在「動畫資訊網」之中介紹過)，而這遊戲的人物便是取材自這新版的動畫作品。

故事方面，遊戲的故事是原創的，所以和原著的故事是有所不同的。遊戲的故事是講述由於其中一個微星小超人「多姆」的提議，而且亦是為了防止「艾古萊亞」向地球發動侵略，所以一眾微星小超人便來到地球，在富士山附近建造一個秘密基地——「EARTH STATION」，在不斷與「艾古萊亞」的戰鬥之中，得到「祖」的指揮，基地快將完成，為了阻止這個基地的完成，「艾古萊亞」的總統便放出假消息，令到「EARTH STATION」的人手分散，趁這個機會，「艾古萊亞軍」便開始發動攻擊。

## 易容壯烈犧牲的任務

《微星小超人》的遊戲基本上便是要玩者利用在「EARTH STATION」之中的微星小超人來作戰，驅逐入侵的「艾古萊亞軍」。而在基地內，其實分為多個不同的部份，而敵人會從不同的位置入侵，而每次當玩者接到指示之後，便要出動保護被侵入的區域，每個區域只能派出一人，而通常有一次的出擊之中也會有二至三個區域被侵入的。

在每場戰鬥之中，戰士也會配備最基本的武器，不過，也有可能從敵人身上得到額外的武器，這便是戰鬥之中唯一的補給了，而且，除了武器之外，戰士也可以從死去的敵人的身上得到補充HP的膠囊。如果戰士不幸陣亡，便會「真正的」死去，再也不能出動作戰，而如果只是受傷的話，只要不出動數次，便可以補充HP，可是，使用了的武器是不可補充的，一定要靠在戰場之上取的。

而遊戲之中最理的便是在戰鬥之中使用的視點，在遊戲之中玩者是不可以自由轉換視點的，所以，有一些情況會出現玩者被視點「欺騙」，大家要小心一點，否則真是會「死於非命」。



■特殊器的LOCK ON範圍。

■進入遊戲之前的故事簡介。

■在每個區域也要派出戰士。

■遊戲是會以多角度來進行的。

## 人仔細細·威力強大

在遊戲一開始之時，可以選擇出擊的戰士只有15名，而實際上，戰士全部有26名，至於取得其他戰士的方法基本上全是在遊戲之中自然取得的，當然，玩者要小心一些比較特別的地點，例如是醫療室(HEALING ROOM)等的地方，通常也會有同伴(其他的微星小超人)存在，只要完成版圖，這些同伴便會自然加入；當然，如果任務失敗便會損這些戰友了！

### 基本操作

| 鍵 | MENU 畫面 | 遊戲中 |
|---|---|---|
| 方向掣 | 選擇項目 | 移動戰士 |
| △ | —— | 特殊武器 LOCK ON |
| ○ | 項目決定 | 使用特殊武器 |
| × | 項目取消 | 緊急回避 |
| □ | —— | 使用武器 |
| R1 | —— | 按着□掣再按 R1 ＝右迴轉射擊 |
| L1 | —— | 按着□掣再按 L1 ＝左迴轉射擊 |
| START | 開始遊戲 | 暫停遊戲 |
| SELECT | —— | 觀察使用中之武器 |

## 爆機之後的EXTRA GAME

在一般的遊戲之中，在爆機之後也會有一些特別的模式，而在《微星小超人》之中亦一樣，因為在爆機之後，如果玩者是可以集齊所有的戰士的話，在遊戲完結之後便可以得到一個新的模式——「EXTRA GAME」。

其實「EXTRA GAME」這個模式根之前的故事模式根本沒有兩樣，不過，在敵人出現的次序和系統上便有一些的分別，不過對遊戲的難易度沒有多大的影響。而「EXTRA GAME」最特別之處便是在遊戲一開始之時，玩者便可以使用所有的戰士，真是非常的方便，而且亦有更多的選擇。

■遊戲一開始便可以齊人！


■這便是最後的BOSS了！





■集齊人便可以得到EXTRA GAME。

| 製造商：BANDAI | 發售日期：3月18日 |
| --- | --- |
| 售價：5800日圓 | 記憶：1 BLOCK |
| AVG/ MEM/ 對應ANALOG手掣 | |

TEXT：天下一之無責男

# 咴—!你好嗎——!! IQ博士




## 「你好嗎〜〜〜！！」


■這是STAGE 1的BOSS。

《IQ博士》真是一個長青的故事，不論在哪個時代也能夠吸引觀眾，而最近推出的AVG遊戲《IQ博士》便是以最新製作的《IQ博士》TV版為藍本創作出的遊戲。

這次《IQ博士》遊戲的故事實在和之前的兩個TV版差不多，一開始便是講述天才則卷博士（自稱的），製造出一個和真人無異的機械人「小雲」，之後，小雲便要在這個非常有趣的「天神村」之中生活，而遊戲之中的「小雲」是裝有一種名叫「CAPTURE回路」，這便是「小雲」的學習回路，她可以在一定的情況之下學到新的技術（動作），而遊戲的進行便要靠小雲這些新的動作支持。



■嗯…這不是傻瓜超人！


■嘩！火山很危險呢！

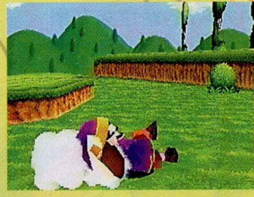
《IQ博士》這個遊戲是以AVG形式來進行，而小雲（玩者）的任務便是要將在遊戲之中所有的謎題解破，而當中除了有一般的解謎之外，亦會有一些「動作部份」，通常在這些「動作部份」之中，小雲也要完成一些的特定任務，之後便要「打BOSS」，在完成之後便算是過版。

## 「我好好學嘜！！」

在之前提及過小雲的「CAPTURE回路」，因為在小雲仍是一個「剛出生」的機械人，所以有很多動作也是不懂得使用的，而在特定的EVENT之下，小雲便可以從中領悟出新的動作，以下便是小雲可以學到的所有動作，不過，一開始之時基本上只可以使用「跳躍」，要在遊戲不斷的發之下，才可以學得所有的動作。

### 動作一覽表

| 動作名稱 | 使用方法 |
| --- | --- |
| 跳躍 | ×掣 |
| 蹲下 | ○掣 |
| PUNCH | □掣 |
| DASH | R1 |
| 嬌兒 PUNCH | DASH + PUNCH |
| 轉轉拳 | 連按 PUNCH 後放手 |
| 地球爆烈拳 | 緊按 PUNCH 後放手 |
| SLIDING | DASH + 蹲下 |
| 遠跳 | 蹲下 + 跳躍 |
| HIGH HIGH | 蹲下 + 方向掣 |
| 躡足 | 蹲下 + DASH |
| 翻筋斗 | 蹲下 + PUNCH |
| 2 段跳 | 按跳躍兩次 |
| 青蛙跳 | 緊按蹲下之後放手 |
| 放屁飛翔 | 緊按跳躍不放 |
| んちゃ砲 | 連按 PUNCH（只限特定場所） |
| 屁股攻擊 | 跳躍 + 蹲下 |
| 推動物件 | 在物件之前按方向掣（只限特定物件） |
| 拿起物件 | 在物件之上按 PUNCH |
| 吊着 | 在要攀爬之物下方技跳躍 |


■這便STAGE 1中不可缺少的「SLIDING」。

在學成動作之後，便可以隨時隨地的使用所有的動作（特殊的動作除外），而且，在任務之中，這些動作便是完成任務的最大助力，大家要好好的記着所有的指令，因為隨時也要使用到的呢！






■新動作學得過程。

## 天神村是我的家

相信大家也非常清楚，小雲生活的地方是一處名叫「天神村」的地方，在這裏的人實在不是太多，而在小雲生活的空間之中的便更加少，首先，和小雲同住的便是她的製造者「則卷千平」，而一般而言，小雲最常到的地方便是自己的家（うち），接下來便是小茜的家「咖啡壺」（コーヒーポット）、太郎和小熊的家「髮型屋」（バーバーそらまめ）和學校（がっこう），當遊戲繼續進行，小雲會到的地方便會越來越多。

而對小雲而言，最重要的便是她的家，因為所有的遊戲SETTING便是在她的房間（じぶんのへや）之中進行，不論是GAME SETTING，又或者是SAVE也要在這裏進行，所以大家一定要時常回家啊！


■這便是小雲的房間。


■小雲亦要多看告示牌啊！


■嘩！壞蛋馬斯特博士的研究所！

## 小雲的好朋友


■小吉便是由這「蛋」而來。

在《IQ博士》之中，小雲最好的朋友便是來自宇宙的外星人「小吉」（ガッちゃん），不過，在一開始之時他是未出現的，因為要小吉出場便要將STAGE 1的BOSS打倒才可以。

不過，除了小吉之外，在遊戲和原作故事之中，有另一樣東西同樣是小雲的「最愛」，這便是「米田共」了，而在遊戲之中，這些「糞」也有其一定的功用，因為則卷千平的發明能力便是由小雲的「WAKUWAKU GAUGE」所支配（畫面左上方的藍色BAR），只要儲滿一條便可以在遊戲之上增力一樣的東西（通常也是一些不太實際的東西），而要儲滿這「WAKUWAKU GAUGE」便要靠一般出現的EVENT和「糞」，尤其是那些在「動作部份」才會出現的「黃金糞」，這些「黃金糞」亦可以說是遊戲之中的「SECRET POINT」呢！


■小雲的另一玩伴「糞」！！

製造商：Epic Records　售價：182港元
發售日：99年3月11日　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
ETC／1人／MEM／對應GUN-CON

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：音樂外道福田

# PUFFY的P.S. I LOVE YOU

## 小遊戲＋MV＋相片集＝FANS專用碟？！

### 齊齊進入帕妃的音樂世界吧～

PUFFY雙妹嘜雖然未至於無人不識無人不曉，但她倆在香港及台灣可有相當高的知名度，若你喜歡PUFFY的話這隻音樂軟件可能會很適合你哩。

## 主目錄畫面

把CD-ROM放進主機並動電源後，不消一會便出現由4至5個磨菇組成的主目錄畫面，各個均代表着不同的項目，分別有「寫」的Digital寫真集、「銃」的Shooting、「編」的Multi Angle、「再」的帕妃錄影帶再生與及「的」的GUN-COM準星調教，選定後按○就能進入；若使用GUN-CON請先設定好準星位置。



■播着《愛之印記》intro的主目錄畫面

## Shooting

和剛才的射鎗遊戲不同，今次玩者需要在PUFFY唱着《啊！呀！》時遵照指示射爆畫面上的紅罐，只要達到一定成績就能得到PUFFY的稱讚，但若在途中失手的話那麼遊戲便立即中止。至於全部5款遊戲的玩法，分別是射爆20個紅罐、由小至大順序射爆紅罐、一鎗命中紅罐、射破全部60個紅罐與破壞超巨大紅罐，不過要留意假如畫面上出現了藍罐，若錯手擊中就會以扣分作為懲罰。



■把畫面上的紅罐全部射爆吧


■成績優異者可獲PUFFY讚賞

## Digital寫真集

玩法實在非常簡單，首先將游標指向畫面右下方的進入遊戲標記，那麼便會出現24格的鐵製儲物箱，只要射破儲物箱取出裏面的菲林便能獲得相片；記着離開前要儲存資料到記憶卡啊。


■盡快找出Locker內的4筒菲林



■不消一會便能儲齊全套相片了



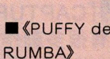
■到底剪輯哪一首歌好呢？



■節奏感較強的《愛之印記》

## Multi Angle

這是讓玩者自行剪輯Music Video的模式，當歌曲播放時畫面上會出現3個放置在不同角度的鏡頭，按十字掣來選擇目前播放中的畫面；可選擇的歌曲有《愛之印記》和《這是我的生存之道》。



■《PUFFY de RUMBA》

## 帕妃錄影帶再生

純粹播放Music Video的模式，收錄歌曲為《PUFFY de RUMBA》與《纏繞着海灘的種種事》的LIVE in台北版本，可利用十字掣及START來作快速前進、倒後、慢鏡和暫停，按×則是離開。


■《纏繞着海灘的種種事》

## 其他音樂軟件介紹

除了PUFFY之外，大家到底又知不知道在PlayStation上是曾經推出過一些知名歌手的音樂軟件呢？筆者先在此介紹其中兩款，當然總數一定不少於此數吧。

### LIGHT MY FIRE
歌手：L'Arc~en~Ciel

現今與GLAY並列第一線搖滾組合的L'Arc，去年推出了這套非常特別的軟件，賣點在於其一併附錄的50張A2海報；便利店完全預約商品。

### video ALCHEMY
歌手：ROBOTS

ROBOTS是由Judy and Mary隊長TAKUYA負責的一人組合，這隻音樂軟件收錄了《ALCHEMIST》等6首歌曲之MV，可讓玩者自行選擇。









TEXT：深田公仔



在今期「口袋「女」的戰爭裏，將會有NEOGEO POCKET COLOR、WonderSwan及PocketStation的最新資料。在這期間，最注目的當然就是在3月19日由SNK推出的NEOGEO POCKET COLOR啦！經小女子試過之下，機身不單比預期輕而且細小。畫面方面，除了流暢度不俗之外，其所顯示的顏色十分鮮明(以POCKET機來說)，而且層次感亦都很好。



## 新配件！！

SNK在剛剛完結的東京GAME SHOW中，公佈了NEOGEO POCKET COLOR的最新配件—「無線UNIT」。這配件的功能便是利用無方向性的電波來進行對戰，而沒有了經常攜帶通信CABLE來與別人對戰的麻煩，其中除了一對一對戰外，亦可進行多人對戰。這個「無線UNIT」將會在4月29日正式發售。

## DIVE ALERT

NGPC/SRPG　發售商：SACNOTH
發售日：4月29日　售價：3800日圓
期待度：☆☆☆







《DIVE ALERT》將會分開推出「BAN編」和「LEBECA編」的兩個不同人物的故事。其中都是因為南北極的冰塊溶解，而令到世界的都市在一瞬間被埋在水底裏。仍然生存的人就以自己的潛水艇作房屋，在海上繼續生活，而他們的夢想便是踏足最後的陸地「LAND」(遊戲目的)。

在海中航行時，主角需要利用雷達來探索敵人進而擊沉，其中更可得到戰利品(敵艦的部件)，除外亦可知道自己的位置。當受到敵人攻擊，或經常潛行和浮上水面時會令到引擊停止，所以必需搜集多些部件。

## METAL SLUG 1ST MISSION

NGPC/ACT　發售商：SNK
發售日：5月　售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆1/2






在街機中大受歡迎的動作遊戲—「METAL SLUG」終於在NEOGEO POCKET中推出其系列。這樣玩者就可以使用各式各樣的武器來將敵人擊碎，其中主角更乘坐METAL SLUG戰車來攻擊敵人，而將遊戲完結後就可以查看自己的等級。

## SNK VS CAPCOM



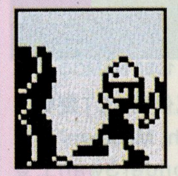

在東京GAME SHOW舉行期間，SNK正式公佈其將會首次和CAPCOM合作開發NEOGEO POCKET COLOR版的《SNK VS CAPCOM》，將會分開推出兩種遊戲類型的遊戲，一.CARD BATTLE(預定今夏發售)，以及二.格鬥(預定今冬發售)，雖然暫時還未有這遊戲的有關圖片，但相信SNK和CAPCOM的FANS都會錯過這遊戲。



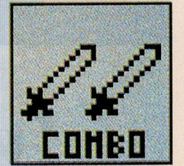
## SAGA FRONTIER II

發售商：SQUARE
發售日：4月1日





在PocketStation裏，角色的職業便是發掘寶物，而他所發掘出的武器和防具等可能是一些強勁而遊戲中不能找到的ITEM。除此之外，玩者與朋友交換彼此的連續技，從而取得威力強大的連續技。




## WONDER STADIUM 3

發售商：BANDAI
發售日：4月8日



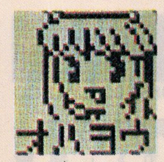


在可以創作原創選手的「分身」模式中登場的選手將可以DOWNLOAD到PocketStation進行育成，而這個選手除了可以在遊戲中使用外，亦可以以赤外線通信和朋友進行對戰。

## 心跳回憶DRAME Vol.3~出發之詩

發售商：KONAMI
發售日：4月1日





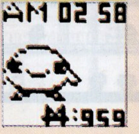


這遊戲將會利用PocketStation的時計機能。在不同的時間裏，角色都會有不同的message。當中可選擇的角色共有14人，所有角色均會有心跳(喜歡)狀態，就算好雄和伊集院亦都會有，而這個DATA將可在故事模式玩到。

## SOUL HACKERS

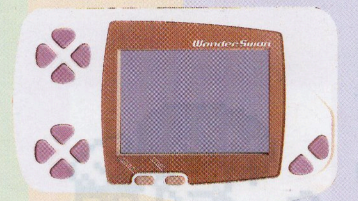
發售商：ATLUS
發售日：4月8日






在遊戲中，可將購買惡魔幼體放在PocketStation上飼養。經過不斷的進行MINI GAME來育成出高LEVEL的惡魔，不過在過程中惡魔會因應能力的不同而變成三種不同的惡魔，玩者育成出來的惡魔會成為主角的仲魔。





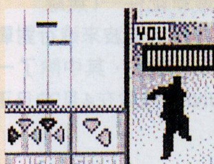

## beatmania for WonderSwan

WS/ETC 發售商：KONAKI
發售日：4月28日 售價：4800日圓





KONAMI在WonderSwan中推出的第一個作品，就是捲起了一片DJ熱潮的人氣作品—《beatmania》，而推出時會連一個特製的TURNTABLE(摔碟盤)一拼發售。其中當然要看着畫面中流動的樂譜而定時按擊，以完美地演奏樂曲為目標，而按擊時亦會有「GOOD」、「GREAT」等表示，令遊戲完全搬上了WonderSwan。



在歌曲方面，當中收錄了「3rd MIX」中最HIT的10首歌曲，而「Cat Song-Theme of UPA」等都是經過嚴格挑選的人氣歌曲，以右面就是其五首收錄的歌曲名單。

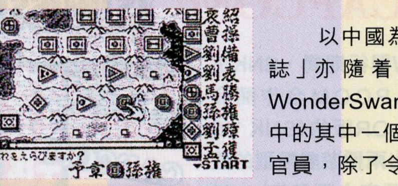
### 可演奏的歌曲

- *FUNK*
「Cat Song-Theme of UPA」
- *SOUL*
「find out」
- *J-DANCE POP*
「Believe again」
- *BIGBEAT MIX*
「METALGEAR-Main Theme-」
- *HOUSE/*
「20,november」

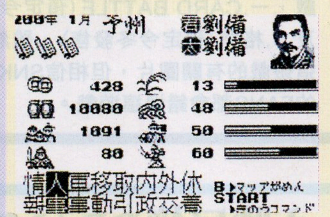
## 三國志 for WonderSwan

WS/SLG 發售商：光榮
發售日：4月1日 售價：4200日圓
期待度：☆☆☆1/2





以中國為舞台的人氣SLG—「三國誌」亦隨着《信長之野望》搬上了WonderSwan。玩者將會扮演三國時代中的其中一個君主，指揮自己的武將和官員，除了令自己統治的國家繁榮安定之外，亦要以統一天下為目標。遊戲的故事，將會由「董卓的專橫」開始，當中更準備了在三國誌中出現的EVENT。在遊戲中登場的角色共大約200人。由於敵我雙方武將的調配都會令戰局產生變化，所以最重要就是了解武將的能力和特技。

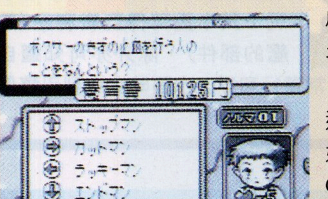


## 子育QUIZ到處都是MY ANGLE

WS/ETC 發售商：BANDAI
發售日：4月中旬 售價：3800日圓
期待度：☆☆☆



在WS版的「子育QUIZ」裏，將會和可愛的女孩一起進行。當中準備了4000問題。對與否的傾向和EVENT中的選項都會令女孩的性格和擅長東西產生分野，而女孩的參數亦產生會變化。玩者可以利用「通信子育田」模式，與別人育成的女孩進行夫婦占卜。

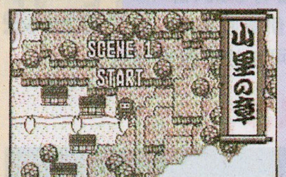


MINI GAME將會在遊戲進行途中的EVENT裏登場，而取得越好成績，次數亦會增加。在MINI GAME進行時，玩者可以女孩一起玩，從而令她感到母愛的存在。

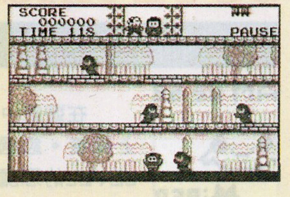
## 元　忍者查查丸

WS/ACT 發售商：JALECO
發售日：4月15日 售價：3800日圓
期待度：☆☆☆






在1985年發售的滑稽動作遊戲—《元祖忍者查查丸》，將會WonderSwan從新登場，而目標當然是從宿敵太夫的手中救出櫻花公主啦！遊戲將會由一章至5章的25個STAGE所構成。在每個STAGE裏，都會出現個性獨特的敵人，而每章最後都會有強勁的BOSS等待查查丸的到來。

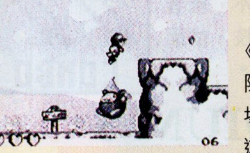


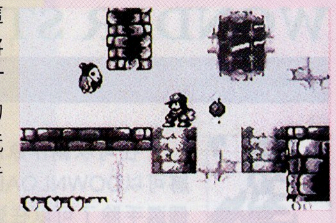

## 風之古洛羅亞~Moonlight Museum

WS/ACT 發售商：BANDAI
發售日：預定5月 售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆1/2



PlayStation的人氣優秀ACT遊戲—《風之古洛羅亞~Moonlight Museum》，在隱隱約約的情況下在WonderSwan上登場。這遊戲將會以2D捲軸式來進行，雖然ACT部份會減少，但亦增加需要解謎的要素，令玩者可以開心的玩這玩戲。對於不太擅長動作遊戲的讀者亦可以安心的玩樂。





# 攻略一族



製造商：EIDETIC
記憶：1 BLOCKS　　容量：CD-ROM
AVG／1P／MEM

TEXT：爛命特種部隊J.J



# SYPHON FILTER
## 特種部隊攻略最終章

## MISSION 15:PHARCOM WAREHOUSE

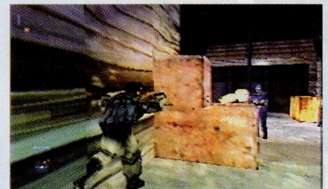
RHOEMER的手下這時正以武力襲擊PHAGAN的貨倉地區，而主角則要在他們得手前找到導彈的主電腦，而通往導彈發射井的升降機位於76號貨倉，但因ERIKSON擁有電腦的執行密碼，因此主角需要先找到他。

此外，這貨倉亦收藏了PHARCOM用來運送病毒用的屍體，因此主角需在他們之上作出記號，以便代理人前來接收。

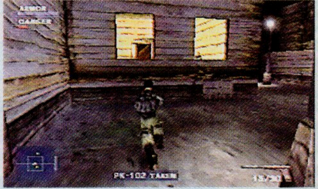
### OBJECTIVE:FIND AND INTERROGATE ERIKSON

戰鬥開始時，主角正身處兩批敵人搏火的地區，由於他這時身上的武器只得很少，而且敵人基本上是殺不完的，所以應放棄戰鬥，一口氣衝往A點的貨倉，取得放在裏面的手榴彈，不過途中若發現被擊斃的敵人時，則不妨故意經過他們的屍體，以接收他們所用的武器；當取得了手榴彈後，接着可再繞到B點的貨倉，裏面所放的BIZ-2擁有近400發子彈，加上火力不算弱，裝備之後便可擁有與敵人一較高下的火力，然而各位不要以為這樣便可橫行無忌，因為來到遊戲後段，敵人不論在火力或是瞄準方面都已經到達頂級階段，過往數版因為正面交鋒的機會較少不易察覺，但若然被超過一名敵人連續攻擊的話，是可在兩秒內將主角幹掉的。

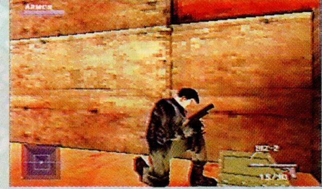
加強火力後，接着可回到接近版面開始位置對面的C點，沿斜台爬進屋內，各位便可找到ERIKSON取得第一個CHECKPOINT(但千萬不要多手殺他，否則是會GAMEOVER的)。



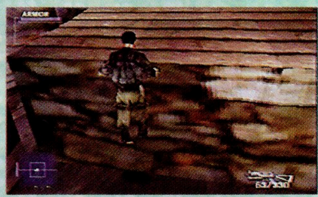
■版面開始時有一批敵人已在通道外與另一批敵人搏火，若然這時被發現則幾乎可說是死硬的。



■不理敵人直衝到A點的貨倉時，不妨取得死屍身上餘下的武器。



■放在B點貨倉內的BIZ-5不論火力與彈量也很不俗，取得後應馬上裝備它。

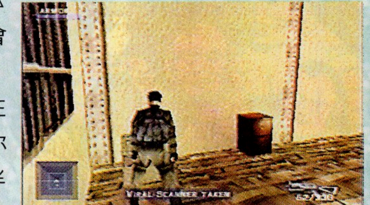


■這斜台只能從正面爬上去，從側面來爬是不行的。

### OBJECTIVE:TURN OFF POWER TO ELECTRIC FENCES

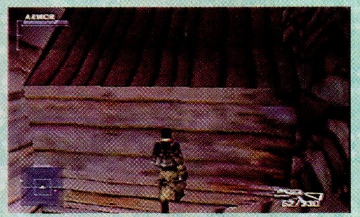
制服ERIKSON取得電腦的執行密碼後，主角可從房間內的道具箱取得一個VIRAL SCANNER，接着是離開房間，沿着右方的牆壁走到D點往上爬，這樣便可沿2F的窗進入，當來到裏面較為光亮的房間時，只要使用VIRAL SCANNER便會發現第一具有病毒屍體的木箱，當確定了目標位置後爬上木箱按△掣，主角便會在木箱裝上一個綠色的信號燈，而同時亦會得到一個CHECKPOINT。

接着可來到房間唯一的窗前，這時窗外正有兩批人在搏火，當雙方各有死傷而又未有新增的敵人到達時(當然你亦可向這兩批人放冷槍，但要留意他們一槍可射去主角半件避彈衣的)，主角便可趁機從這窗跳下，這樣便可到達圖版左上方的地區，雖然這時可直接前往找出第2具病毒屍體，但在下就會建議大家先走進右方的貨倉E，在裏面會有一個放了不少汽油罐的房間，這時應在進入房間前先開槍引爆油罐(走得太近很易一鑊熟)，跟着只要來到原本油罐所在的角落，便會發現有一個通往地下的入口，爬進去便可進入一條地下隧道內，從木箱爬出後可先往右走，當到達分支路前可躲在右方的牆壁，這樣便會發現兩名白衣服的敵兵正和通道前方的敵人戰鬥，擊倒他們後來到他們原本所在的位置右方的通道牆壁前，會發現前方有兩至三名敵兵固守着，這時只要擊倒左方的汽油罐便可輕鬆的全滅他們，接着沿通道右方的路前進(即並非藍色敵兵所守着的通道)，會來到F點的空地前，這裏大概會有2至3名

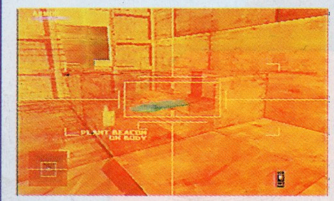




■VIRAL SCANNER就放了在ERIKSON所在房間的一角。



■從房間下來時，應馬上跳往右方的暗角，否則很易被敵人發覺而成為被攻擊的目標。





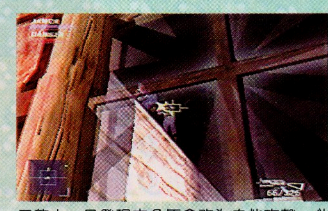
■在房間內使用VIRAL SCANNER便會發現屍體。



■之後爬到木箱之上按△掣，便可裝上信號燈取得CHECKPOINT。



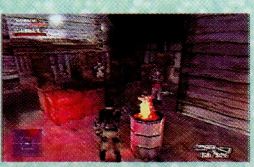
■由於敵人就在窗外很接近的位置，因此接近時應蹲下躲在窗邊。



■敵人一旦發現主角便會改為向他攻擊，必須小心他們的火力。

敵兵守在鐵絲網外，各位要爬上中央的大鐵箱上，然後找個適當位置將那些敵人一一擊倒，要注意這裏的敵人會在被擊倒後馬上出現增援，你需要連續擊倒他們3至4次後，才會有一段短時間出現真空狀態，而各位則要把握這機會，來到鐵箱前按△掣攀到上方的鐵支向右爬，這樣可來到建築物2F的電閘開關前，之後只要按△掣便可將電源關上取得新的CHECKPOINT。

Grenade x 5
Flak Jacket
Tunnel
Tunnel
Viral Scanner
Tunnel
Flak Jacket
BIZ-2 x 396
Grenade x 5
M-79 x 5


■從窗跳下會馬上被下方的敵人發現，反擊是唯一可做的事。

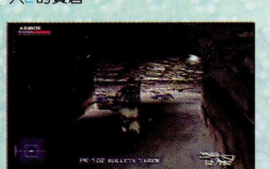

■趁敵人的增援未趕到前，開門進入E的貨倉。

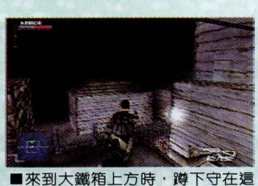

■從遠距離先行將汽油罐引爆，可避免遭爆風所波及。

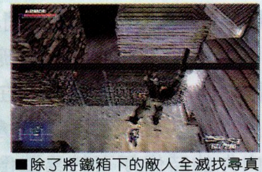

■擺放油罐的位置正是通往地下隧道的入口。

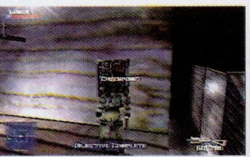

■隧道內這時正有數名敵人在交戰中，可先解決背向你的這兩人。


■射向汽油罐雖然會令事後得不到敵人身上的避彈衣，但可將受傷的機會減至最低。


■從這路口往右走才可通往地面。


■來到大鐵箱上方時，蹲下守在這裏是不會被敵人發覺的。


■除了將鐵箱下的敵人全滅找尋真空時間外，有時候亦可在敵人互射時「偷雞」攀過鐵支的。

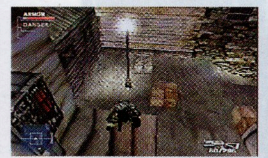

■關掉這裏的電源除可除去電閘的電力外，亦可得到一個CHECKPOINT。

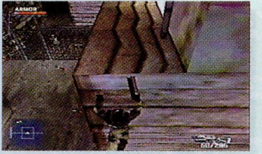
## OBJECTIVE:LOCATE AND TAG 3 VIRAL CARRIERS

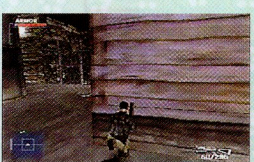
關掉電掣後，可攀着建築物右方邊沿跳下，這時可守在建築物的牆後再一次暫時全滅閘外的敵人，接着便可衝到閘前按△掣將閘門踢開進入圖版右下方的區域，然而69號貨倉G的門是不能從外面打開的，於是你要來到門右方的木箱前，爬上木箱經窗子進入貨倉內，然而一進入貨倉，馬上便會有約4名敵人從貨倉右上方閃出來，而且他們更會以手榴彈向你攻擊，這時各位不妨蹲在木箱頂部，向他們抛下一兩個手榴彈，由於主角這時身處的木箱夠高，敵方手榴彈的爆風不會傷及你，而你亦可利用自己的手榴彈解決那些躲了在暗角的敵人。

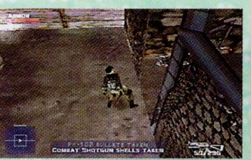
這房間左上方的箱內放了第2具病毒屍體，利用VIRAL SCANNER將屍體發現後，這次只需來到箱的旁邊便可安裝信號燈，同時獲得CHECKPOINT一個。

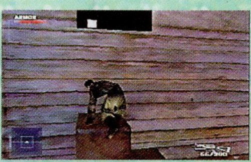
引爆了房倉門前堆着的汽油罐後，主角便可離開這貨倉，接着是回到F點的隧道，沿隧道向前直走，這樣會來到一電閘之前，踢門後繼續直走，會來到貨倉H門前的空地，然而這貨倉的門同樣無法開啟，所以在離開通道時要先直奔爬到貨倉左方的斜台，然後右轉跳窗而入，在裏面可找到最後一具病毒屍體，安裝信號彈後便可得到CHECKPOINT及完成找尋病毒屍體的任務。


■關掉電掣後，要先來到這邊沿着×掣往下爬……


■然後才可跳下，否則是會跌死的。


■再次對付電閘外的敵人，這次因為自己的掩護較好，攻擊時會較為輕鬆。


■由於已截斷了電流，可按△掣將閘門一腳踢開。

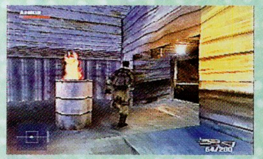

■無法從正門進入，只好沿旁邊的木箱爬窗。

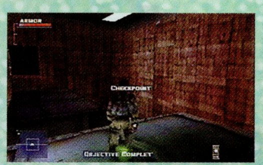

■只要蹲下死守這木箱上，對方的手榴彈是不會傷得到主角的。



■在左上方的箱子發現了第2具病毒屍體後，可在箱子的旁邊安裝信號燈。


■沿着隧道走向另一方，一腳踢開途中的閘門。

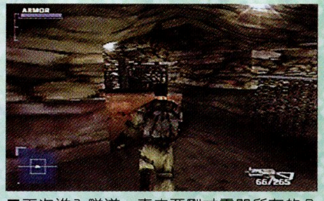

■離開隧道時要直走至貨倉門左方的斜台，再跳窗而入。



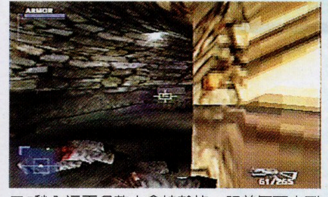
■房間內並無敵人，但就存放着最後一具屍體。

## OBJECTIVE:GET TO WAREHOUSE 76

離開貨倉H後再次進入隧道，這次在電閘前轉左，會發現另一個電閘，進入後不久會發現兩名白衣的敵人從轉彎位走出向前方走去，這時只要蹲下小心地前進，他們便不會發現你、然後很快被前方的對手擊斃，同樣地來到兩名白衣敵人原本所在位置時，會發覺右方有一凹位，守在那裏擊倒前方的敵人後，來到原本藍衣敵人所在的位置，會發覺他們右方有一分支路，沿那裏走會來到地圖右上方區域的I點，但在回到地面時前方應剛好有一敵人經過，因此不應走得太快以免被發現。沿離開隧道的位置左轉再右轉，會來到一所大房子前，爬上斜台經窗進入屋內，便可完成這一版。

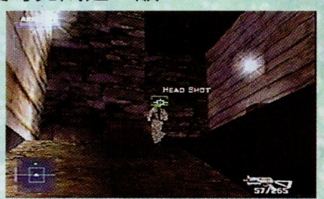

■再次進入隧道，直走至剛才電閘所在的分支路左轉，開啟另一電閘。


■沿左方的牆壁前進，當發現前方有敵人走出來時便馬上蹲下來繼續前進。


■5秒內這兩名敵人會被幹掉，跟着便可走到他們原來所在的位置。



■當連另一批敵人亦幹掉後，便可前往他們所在位置右方的分支路。



■離開隧道時會發現一名敵人，最好能在他發現你之前擊倒他。


■從這窗進入後便可完成版面。

# MISSION 16:PHARCOM ELITE GUARDS

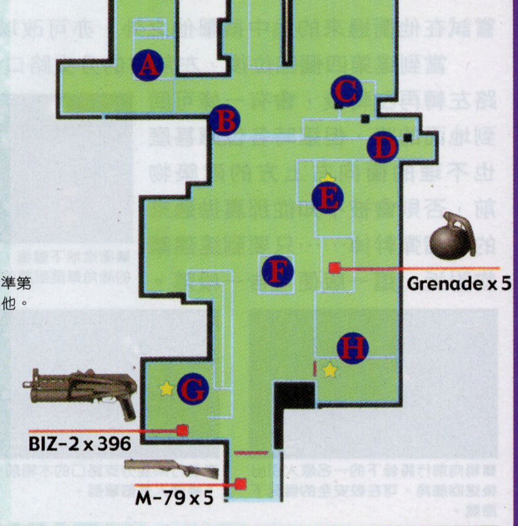
## OBJECTIVE:LOCATE AND TAG 3 VIRAL CARRIERS

LIAN XING雖然仍未能與MARKINSON取得聯絡，但她潛進代理人在歐洲的電腦系統內，發覺主角將會和PHARCOM擁有最強裝備及有最出色表現的精英部隊戰鬥，並向南方的76號貨倉前進；雖然北大西洋公約組織認為將會有一場內戰發生，但主角們就似乎得不到任何支援。

從房間A中央的通道來到下層後，首先應在稍為離開正門後按L1＋R2向右上方瞄準，這樣會發覺上方有兩名敵人守着，但因為走得太出被他們發覺的話會遭到還擊，因此應逐步向右移後試試是否已足以瞄準敵人對他們HEADSHOT，接着可蹲下來到B點的附近，這樣會發覺左前方有一名敵兵正在走出來，在他發現你之前，你是可以有數秒時間瞄準他的。

接着可沿着右方的牆壁前進，當擊倒前方貨倉C內的敵人後，可在貨倉盡頭找到一條通往D點的通道，這裏有一名敵兵正在前後的巡邏着，當他背向你的時候便可較易擊倒他，跟着你便可爬上通道左方的木箱來到兩個貨倉之間的天台，從途中右方的第一隻窗向下望，會發現兩名敵人守在82號貨倉E一個木箱之上，由於他們所站位置的高度是相等的，只要瞄準了其中一人

後在開槍時水平橫移，便可保證能同時HEADSHOT另一人，然後只要走進這貨倉內以VIRAL SCANNER調查，便會發現第一具病毒屍體就在兩名敵兵原本守着的位置，爬上木箱裝置信號燈便可得第一個CHECKPOINT。

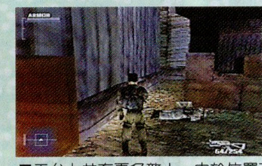






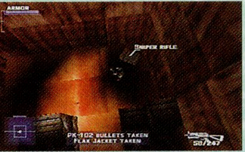
■離開這門的時候要左轉，但不應走得太遠。

■愈勉強才能瞄準對手，代表你被發現的機會愈細。

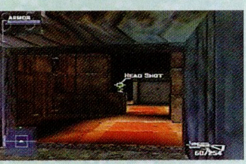


■天台上共有兩名敵人，由於位置不同，瞄準第二名敵人時需向右移一兩步才可確實地瞄準他。

■小心地來到這個角落，先集中精神對付這名走近的敵人。

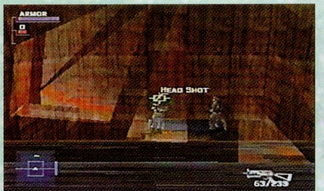


■左方的貨倉內亦放了武器，最好能順道去取得。

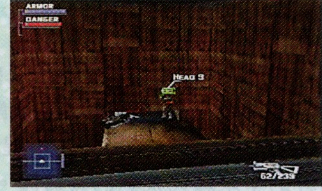


■沿右方的牆邊前進，擊倒貨倉C內巡邏的敵兵。

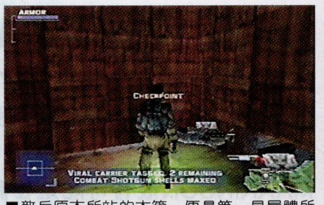
■擊倒通道D的敵人後，可從左方的木箱爬上。



■望向右方的窗，會發現兩名敵兵，這時可先瞄準其中一人的頭開槍。



■之後只要再作水平掃射，便可連另一人亦幹掉。

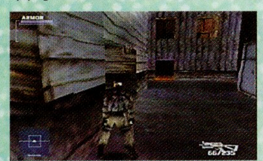


■敵兵原本所站的木箱，便是第一具屍體所在之處。

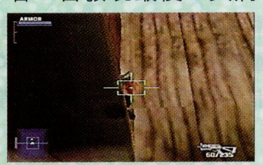
當沿82號貨倉的正門離開後轉左，會在前面不遠之處找到一間頗為光亮的小貨倉F，在這裏閣樓的平台上有一名守衛，為免往後被他在沿途狙擊，這時應先幹掉他，至於瞄準時各位不妨找一個只會看見對方雙腳的視點，然後便瞄準他的射過去，雖然要多射幾槍，但就能避免受到反擊。

不過，當擊倒了這名敵人後，屋外會突然出現2名敵人，你可引他們來到屋前然後退回屋內作逐個擊破，之後便可離開貨倉F，直走向相距有一段距離的74號貨倉G，只要在這裏面使用VIRAL SCANNER，便可找到第2具病毒屍體。

接着是回到82號貨倉，這次在爬上窗框後，若以窗框作為起點再向上爬，便可到達這裏的屋頂，取得了途中的手榴彈後便可跳下（跳左方！），當繼續前進來到平台的邊沿H時，可先蹲下瞄準下方擊倒在守在下面的兩名敵兵，之後沿平台跳下之後，若拿VIRAL SCANNER一看，會發現最後一具病毒屍體就放了在這裏，取得後可再得一個CHECKPOINT。



■離開82號貨倉後左轉便可發現前方的小貨倉。



■只針對着腳來開槍同樣可以致命，但要射上6~7槍才可。



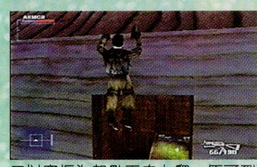
■正想離開時，屋外會突然出現敵人。



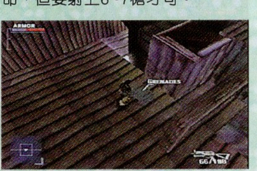
■當吸引了他們的注意力後回到屋內，便可在較安全的狀態下應戰。



■位於圖版左下方的74號貨倉放着第2具屍體，裝上信號燈便可得到CHECKPOINT。



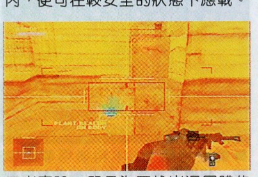
■以窗框為起點再向上爬，便可到達天台。



■取得手榴彈後不要手多爬到對面，否則只會引來不必要的敵人。



■來到平台的邊沿時，可利用視點的調校令每次只對付下方的其中一人。



■老實說，單是為了找出這屍體的所放位置，已花了在下不少時間。



■從旁邊裝上信號燈後，接着便可進入版面的後半部份。

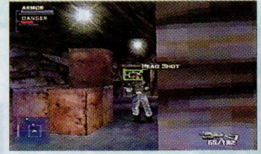
## OBJECTIVE:GET TO WAREHOUSE 76

找出了最後的病毒屍體後，主角可進入那處的地下通道，進入後應先走到右方牆壁的凹位，這時前方通道會有一名敵人衝過來，擊倒他之後可沿着左方的木箱邊沿前進，來到轉彎位時便望向右方，除了可HEADSHOT彎位外的敵人外，你亦可直接攻擊他身後的汽油罐，利用爆風來將他擊倒，接着左轉後可沿左方的牆壁來到凹位，會發現遠處第二組油罐附近有一名敵人在徘徊，最直接的處理方法當然是射爆油罐吧。跟着可來到油罐爆炸的位置，並躲在右方的凹位，然後是射爆左前方的油罐，若引爆時間適當的話，可順道將從後跑前的另一名敵人一拼幹掉，但即使未能成功，躲在牆角攻擊仍算得上是安全的，不過這裏其實共有3名敵人，第3人則要先稍向前走將他引出，然後再退回牆角慢慢瞄準。

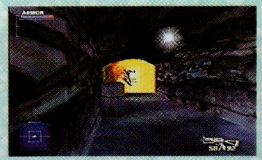
接着是來到左前方的第一個分支路口蹲下躲在木箱前，擊倒木箱後的兩名敵人，然後進入這分支路之中，當來到左方第二個凹位時可守在牆角，迎擊向着你衝過來的一名敵人，然後在守在這裏狙擊在前方第三個凹位滾來滾去的敵人，當來到第三個凹位時，可再以這裏為據點攻擊前方第四個凹位旁的敵人，但當接近第四個凹位的途中，會再有一名敵人向你衝過來，除了可

嘗試在他衝過來的途中截擊他之外，亦可改以較強的武器迎戰。

當到達第四個凹位後，左前方的分支路口會走出兩名敵兵，但基本上只要守在牆角，是可以安全地擊倒他們的；當在分支路左轉再左轉後，會有一條可回到地面的路，但這時各位應甚麼也不理的衝向右上方的建築物前，否則會被不知從那裏拋過來的手榴彈幹掉……只要到達建築物附近，這一版便可告一段落。


■衝進地下道後，首先是守在右方的牆角擊倒眼前的敵人。

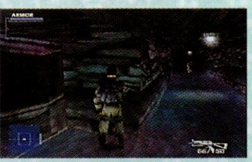

■在彎位後有另一名敵兵守着，但只要引爆他身後的油罐即可。

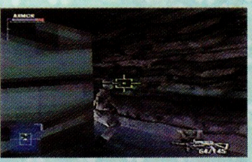

■沿左方前進來到牆角，射爆遠處的油罐擊倒該處的敵人。

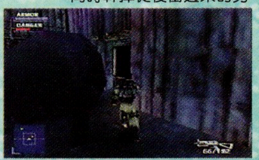

■來到油罐被引爆的地方，守在右方牆角射向左前方的油罐，有時侯更可同時幹掉從後衝過來的另一名敵人。


■稍向前行將餘下的一名敵人引出後退回牆角，可在較安全的情況下應戰。


■前行來到分支路口的木箱前，蹲下將敵人逐個擊倒。


■進入分支路後，幾乎每次來到牆角時都會發現敵人。


■有些牆角遇上的敵人會滾來滾去，處理方法是瞄準他們滾動後停下的一點作致命一擊。


■當知道要回到地面時不要想再去擊倒任何敵人，應專心衝往右前方的建築物。

## MISSION 17:WAREHOUSE 76

或許是敵兵的攻擊引爆了燃料槽，現在整個貨倉地區都已變成火海一片，主角需在76號貨倉完全倒塌前找到貨物升降機，據ARAMOV表示升降機位於這建築物的右下角，但主角所剩餘的時間已經不多。

除此之外，LIAN XING在化驗過MARKINSON所提供的所謂疫苗後，證實那其實是一種致命的鉀氰化物，因此MARKINSON很有可能是在假借你的手來殺死找到的實驗體。

### OBJECTIVE:GET TO FREIGHT ELEVATOR

連續過了數個較長的版面後，終於也來到一個較輕鬆的版面，這次由於是以要在15分鐘的限時內逃走，敵人的數目不算太多，反而在找尋逃走的路線時可能更花時間。

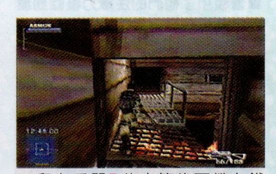

■由於四處都是火，移動時要小心不要被碰上，否則馬上會被活活燒死。


■除了可主動射向房間D內的油罐將罐後的敵人消滅外，他亦有可能發覺自己將罐射爆自殺的。

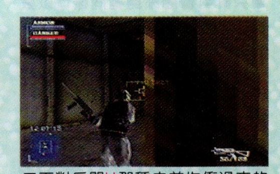
戰鬥開始後，首先應經房間A來到房間B，從牆邊將站在房間C高處的敵兵擊倒，當到達房間C後，可引爆房間D內的油罐將裏面的敵人幹掉，然後可爬上房間C另一方的牆邊，按○掣利用滾動從牆邊的洞滾到房間E的上層，從這裏往下跳來到房間E地面後，可繼續爬到另一方的木箱，再從木箱攀上鐵架，沿鐵架前進時會有一格生了銹的，這代表那一格在踏過之後很快便會掉下去，而在經過了第一格生銹鐵架後應暫時停下，因為前方會出現了一名敵人，幹掉他之後要再經過5格生銹鐵架來到最盡頭的普通鐵架上，然後按△掣從鐵架爬下去，這時你會發覺自己已經來到房間F地面，接着可先擊倒房間G的敵人，以取得房間內的BIZ-2補充子彈。

當接近房間H的時候，會發覺前方出現三名敵人，其中一人更向着你衝過來，當解決他們後，有需要的人可到房間I取得散彈槍，之後便可經房間H向J的方向走，途中會收到LIAN XING的通信，當通信結束後再稍作前進，便會獲得一個CHECKPOINT。


■遇上這種地形時按○掣滾過去，便可進入洞後的房間。


■爬上房間E的木箱後可攀上鐵架，但要注意途中有些鐵架是已經生了銹的。


■一口氣連衝多個生銹鐵架時，視點會突然改變，小心不要因此而按錯了方向掣。


■面對房間H那種向着你衝過來的敵人時，要盡量選手上最強力的武器迎戰。


■當聽了LIAN XING的通信後，再向前行便會到達CHECKPOINT。

當經過了CHECKPOINT之後要先攀過一些木箱，這時會有一名身體燒着的傢伙向你衝過來，擊倒他之後可沿左方的木箱爬往K點，然後繞過上方來到L點，但因為這時下方會有敵人守着，必須將這名敵人解決才好下去。

來到房間M後，可先解決右方房間N守在高處的敵人，解決他之後可轉身接近房間O的時候，裏面會突然有三名敵兵從高處跳下，若手上有M-79的話便可一擊全滅他們，沒有的話雖然亦可用手榴彈代替，但就需早一點投出(沒有M-79的話，可先攀上房間M的牆壁，然後繞到房間N取得)。

接着是經房間O後方牆角的小洞滾到後面的房間P，取得放在鐵架上的另一柄M-79，之後可經房間O來到旁邊的房間Q，經木箱來到上層後滾過牆角的小洞，這樣會來到房間R之內，但這裏早已有兩名敵人等着主角的出現，他們一人守在上方的鐵架，另一人則在地面與你遊鬥，你必需不斷移動，並集中先擊倒其中一方，然後再以平常的方法用瞄準擊倒餘下的一人，之後可前往圖版的右上方，爬上木箱再攀向鐵架，這次較麻煩的地方是要同時經過6個生銹鐵架，而且最後一格更是要先轉彎的，當過了所有生銹鐵架後，各位亦不要因為太開心一下子走到最尾，因為這裏的最後一格是沒有鐵架的，你要按×掣攀着鐵架的邊沿跳下才不會跌死。

來到地面時，這裏已經是貨較所在的房間S，爬過木箱後會發現地下有一個大洞(小心不要掉了下去！)，這時只要開槍射向牆壁上的開關掣，貨較便會升上來，登上貨較後按△掣便可降到下層而結束這版。

■很久沒有登場的火燒人(！？)，切記不要被他走到身邊。

■爬上木箱來到K點後，要先解決下方的敵人。

■房間O之內有三名敵兵同時跳下，若手上有M-79的話會輕鬆得多。

■房間R的兩名敵人必須盡早解決其中一人才會有勝算。

■爬上房間R的鐵架後，要經過一段有大量生銹鐵架的路。

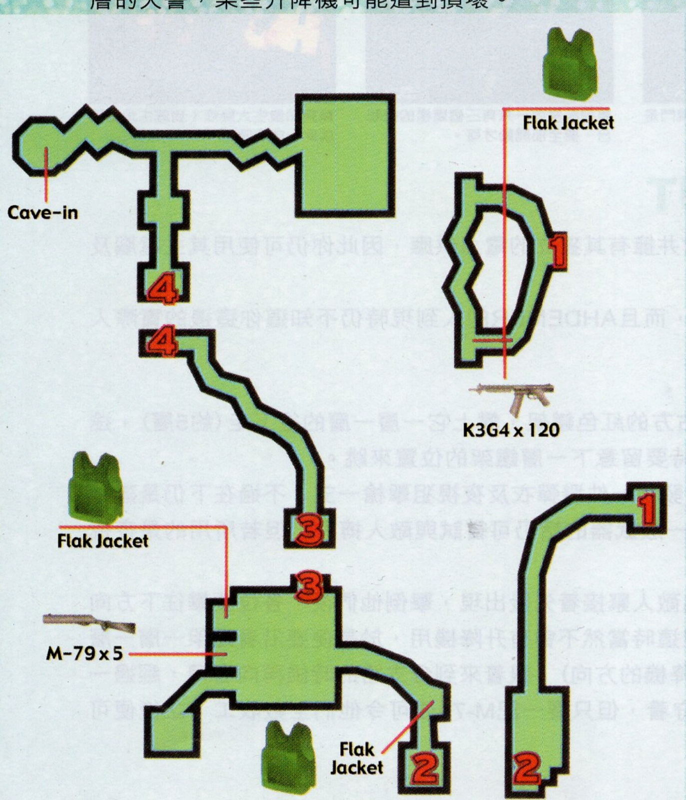
■鐵架的最後一格是個陷阱，若忘了攀着邊沿跳下的話是會跌死的。

■到達房間S後，要先爬過木箱。

■射向牆壁上的開關，貨較很快便會來到。

## MISSION 18:SILO ACCESS TUNNELS

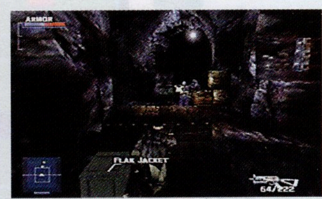
根據ARAMOV的資料，導彈發射井的入口就在隧道的某處，她説只要沿着主隧道，在盡頭便會找到其升降機，但因為上層的火警，某些升降機可能遭到損壞。

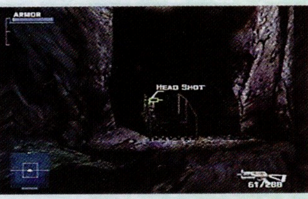


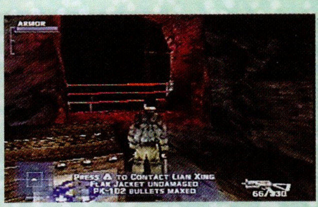

### OBJECTIVE:REROUTE POWER TO ELEVATOR

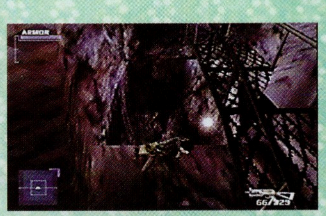
到達隧道後，一開始便已經會遇上三名敵人，主角唯一可做的事便是盡快走到前方的木箱前蹲下，利用木箱作掩體逐一擊倒敵人，接着當經過鐵橋時，會發現橋上有一名敵人，若你能與他保持在剛發現他的距離，是可以在不驚動他的情況下擊倒他的，接着若再向前進，會在橋後再發現一人，你亦可用同一方法來對付他。

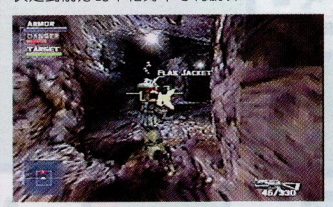
過橋後，前方會因為開動了雷射閘而不能再前進，於是主角接受了新的指令，要同時將電力室的電源關閉，這時你要右轉(1)爬到上層，這裏會途經三條鐵橋，在盡頭的地方只要用電筒一照，便會找到K3G4一支，但就仍然是找不到可繼續前進的通道，其實第一條鐵橋是可以從旁邊往下走的，在這通道內前進時會遇上不少敵人，其中大部份敵人都可利用雙方保持距離的方法對付，但要注意這裏的第3~4名敵人會以手榴彈攻擊，當你發覺前方有人向你這邊拋出手榴彈時，便要全力向他邊射邊衝過去，否則便會被爆風所殺；當來到通道盡頭將守在上方的敵人亦消滅後，可先走回頭經木箱爬回上層，但這時前後均有敵人從遠處向你攻擊，這時應選擇走沒有雷射閘的那方，這樣便會來到一個頗大的地下洞(2)，但因為升降機的電力中斷了，所以會追加一個恢復電源的任務，這時主角可經左方的木箱攀到上方一個亮着紅燈的洞穴，在裏面會找到電力中繼站(POWER RELAY)，按△開動它後便可得CHECKPOINT一個。

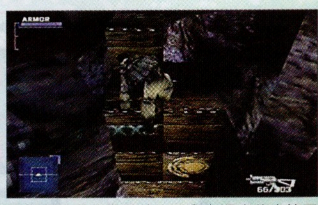

■面對戰鬥開始時遇上的三名敵人，必須盡快走到前方的木箱蹲下才有勝算。

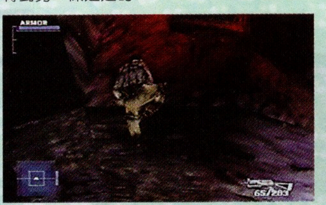

■當敵人尚未發現你而你已發現他的話，是可以很輕易解決他們的。


■來到這裏看似已無路可走，其實是可以右轉到另一條通道的。


■第一條鐵橋的左方是可以通往下層的。


■發覺敵人向你拋出手榴彈時，只有全力衝前才能避過爆炸。


■來到通道的盡頭時，可爬上這裏的木箱回到上層。


■經地下洞左方的木箱可爬到一條亮紅燈的通道。

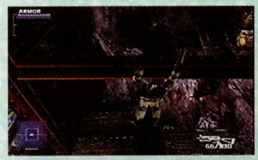

■在通道的盡頭會找到可作CHECKPOINT的電源開關。

## OBJECTIVE:SHUT DOWN POWER ROOM
## OBJECTIVE:FIND MISSILE SILO


■回程時蹲下守住的這個位置，是敵方砲火的死角。

當沿紅燈的通道打算回程時，想不到已有3名敵人在地下洞等着你，雖然其中一人更會不斷拋出手榴彈攻擊，但這時你只要走到通道盡頭左方的角落，是可以避過任何攻擊的，跟着可先幹掉右方那拋手榴彈的傢伙，然後便是左方的兩人，但在回到地下洞時會再遇上一人，所以最好先換上K3G4準備與他硬拼。

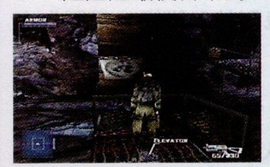
接着可爬上地下洞中的一組木箱，是可沿紅色的鐵架攀上小山洞取得M-79的，雖然這會再惹來數名敵人，但其實是物有所值的。


■雖然這種紅色鐵架可爬到上方正常地移動，但感覺上還是攀着慢慢移動較安全。


■雖已回復升降機動力，但仍要先開動升降機的電掣才可。

之後先開動地下洞的升降機控制器，這樣升降機便會回復動力，來到下層(3)後向前直走會來到另一升降機(4)，乘它來到上層後，背後會有另一升降機，但這時要走的卻是另一方向(即沒有雷射閘那邊)，擊倒沿途的敵人來到一分支路時，要選走右方的路(4)，由於這時的敵人會經常以2~3人的小組一起向你攻擊，建議各位以M-79應戰，同時盡可能先以一般武器擊毀沿途天花的燈，以降低敵人的命中率。

這通道最後會來到整條隧道的主控制室，當把這裏的三個控制台全部關掉後，整條隧道發生強烈的爆炸，而這一版亦告一段落……


■升降機就在這地下洞的中央，應該不會找不到的。


■面對成群地攻過來的敵人，M-79似乎是最有效的迎擊武器。


■減弱通道內的燈光，對於戰鬥是有一定幫助的。


■控制室內一共有三個這樣的控制台，要全部開動才可。


■突然發生大爆炸！到底主角會否就此一命嗚呼？

# MISSION 19:TUNNEL BLACKOUT

由於整條隧道的電力已經中斷，雷射閘亦已告失效，但因導彈發射井擁有其獨立的電力供應，因此你仍可使用其主電腦及下載PHARCOM整個計劃的資料。

若你能找到離開該電力室的路，應該是能直接前往導彈發射井的，而且AHDEMER的人到現時仍不知道你這邊的實際人數，或許你能利用黑暗的環境來製造優勢。

## OBJECTIVE:FIND MISSILE SILO

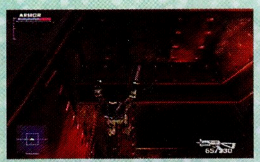
這版面基本上可分為兩部份，首先在開始時，你要走向前方空洞右方的紅色鐵架，攀上它一層一層的往下走(約5層)，途中不會遇上敵人，簡單得很，要注意的只是記得要按×掣來攀下，同時要留意下一層鐵架的位置來跳。

當到達最低層後會先得到一個CHECKPOINT，若開電筒一看則會發現一件避彈衣及夜視狙擊槍一支，不過在下仍是建議各位用9MM或是其他標準武器較好，因為當遇上超過一名敵人時，用一般武器的話仍可嘗試與敵人搏火，但若所用的是夜視狙擊槍的話就已經幾乎可以說是等死的了。

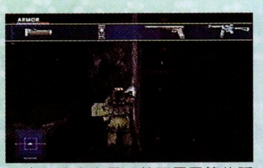
當開始進入黑暗部份後，首先會獨立遇上四名敵人，之後會有兩名敵人緊接着先後出現，擊倒他們後，各位要攀往下方向右邊繼續前進，不久便會來到上一版時沒有使用過的那升降機位置，但這時當然不會有升降機用，於是便要沿着鐵架一層一層的往上爬，到達上層後可向有敵人出現的方向前進(即不會找到另一升降機的方向)，跟着來到分支路的時候再向右轉，經過一些鐵橋後便會來到通往導彈發射井的升降機前，雖然這裏有三名敵人守着，但只要一記M-79便可令他們全數收工，之後便可過版前往最後的版面。



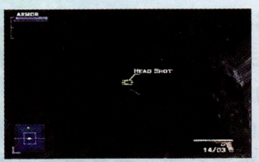
■這一版首先要做的事是走去攀着圖中右前方的紅色鐵架。



■往下跳時要注意下層鐵架的所在位置，否則很容易會跌死。



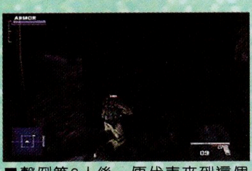
■由於這裏太黑，若不用電筒的話很難找到這些道具。



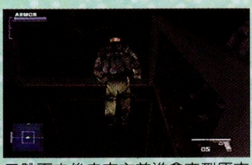

■既然有能力玩到這裏，HEADSHOT應該已經不是問題的了。



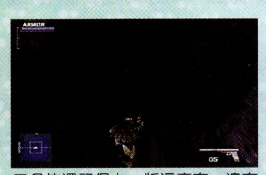
■當遇上兩名先後出現的敵人時，若所用的是夜視狙擊槍則可能來不及瞄準，而且火力也不足以和對方抗衡。



■擊倒第6人後，便代表來到這個需攀着才跳下的地方，但必須先幹掉在下方守着的第7人才可。



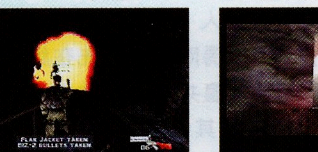
■跳下之後向右方前進會來到原本是升降機的位置，但現在就要自己爬了。



■各位還記得上一版這裏有一邊有另一升降機、另一邊是雷射閘的嗎？現在就是要向本來是雷射閘的方向前進。




■導彈發射井升降機前的閘門有三名敵人守着，值得花一個M-79來對付。



■這就是通往最後一個戰鬥舞台的單程車票。

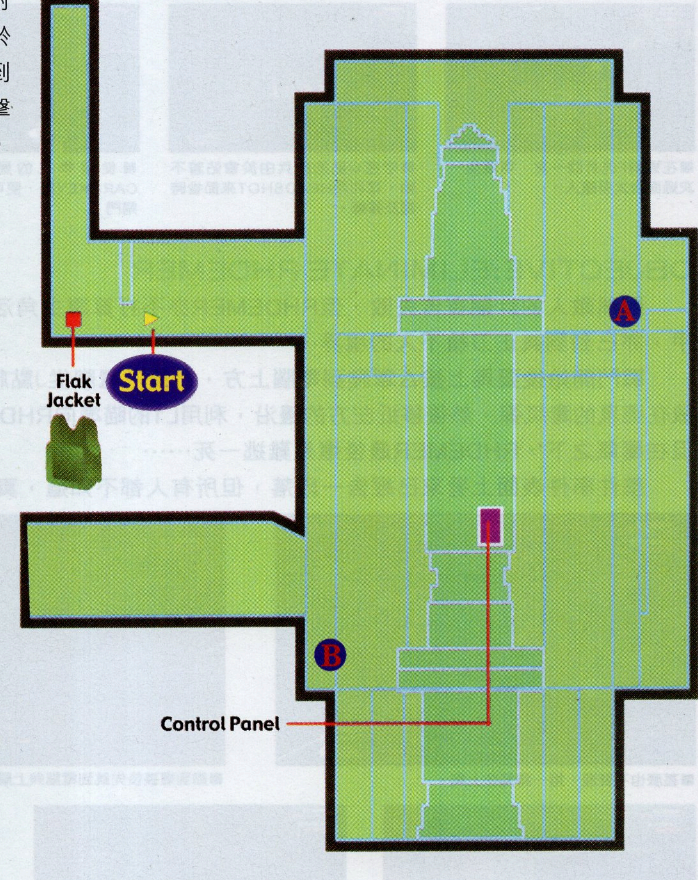
## MISSION 20:MISSILE SILO

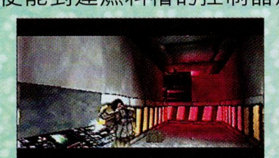
滿載SYPHON FILTER病毒的導彈DEVYATKA已進入了發射程序，現在唯一可做的是找出導彈燃料槽的自爆裝置，令它在大氣層上空爆炸；而在主電腦室之中，則同時可找出SYPHON FILTER病毒的基因編碼，只要有了它，便能有辦法加以控制。

### OBJECTIVE:RETRIEVE MISSILE DESTRUCT CODES

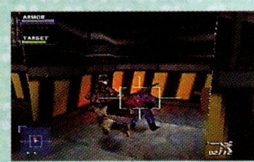
最後一版並不算長，相反更只有很短時間給你去完成；由於導彈這時已進入了發射程序，主角只有找出燃料槽的自爆裝置。

戰鬥開始後雖然看起來和平常一樣，但其實倒數已經在進行中，所以行動絕不能慢條斯理，但若然在上一版受了傷的話，仍應取得在開始位置旁邊的避彈衣。接着可繞過導彈的發射井，向A的升降機前進，這時會有一名敵兵守在升降機前，由於趕時間的關係，最好還是使用K3G4強行突破；乘升降機來到LEVEL 3後，為了能有命啟動導彈的自爆裝置，因此必須再擊倒兩名在B點附近的敵人，跟着便可攀上兩次連接導彈的鐵架，這樣便能到達燃料槽的控制器將自爆裝置啟動。



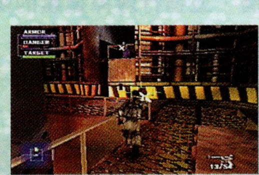
■有需要的人可先取得旁邊的避彈衣。



■拿着K3G4向A點強行突破。




■乘升降機時最好先行轉身，這會有利到達下層時能即時進入戰鬥狀態。

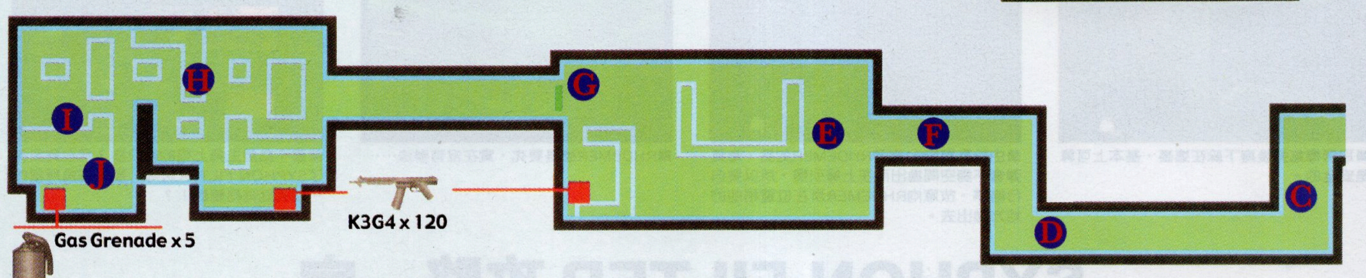


■下層的第一名敵兵會在LEVEL 3的地面，和他交戰時要小心不要擊中導彈本身，至於第2名敵兵則會在LEVEL 2通道的入口。



■若然不先清場，是不可能順利爬上這些鐵架的。

■按擊開動自爆裝置，便算是完成了第一階段。



## OBJECTIVE:ACCESS MISSILE COMMAND COMPUTER

開動了自爆裝置後，主角遇上了MARKINSON，原來他根本就是敵方的間碟，然而黃雀在後，RHOEMER將MARKINSON一槍殺掉，亦對於自己的計劃仍充滿信心。

接着主要要找出導彈的主電腦，這時由於飛彈發射在即，應第一時間轉向右方，然後在閘門關掉前按○掣從閘門的空隙滾進去，當導彈發射後閘門再次打開，主角要馬上衝到B點乘升降機進入LEVEL 2，若K3G4的彈藥所餘無幾時，可暫時改用BIZ-5，當來到C點時會先遇上一名敵人，由於他的火力很猛，應採用邊側移邊攻擊的方法（即對付直升機時曾用過的一招），繼續前進後會在D再遇上一人，亦可用同樣方法對付。

跟着在可進入E的房間前，應先在經過通道F的時候折回，否則便會被從後衝出來的敵人與前方的敵人把你前後夾擊；接着是進入E的房間，這裏共有兩名敵兵及兩名科學家，其中一名敵兵會不斷移動，另一人則守在G點的閘門前，各位可先解決敵兵才對付科學家，而其中一名科學家身上，會找到可用來開門的CARDKEY，而這房間的角落亦放了K3G4的補充彈藥，各位可視乎手上的剩餘彈數及剩餘時間來決定是否去取得。

緊接而來的是要開啟閘門、跑過通道來到房間H，在I點的位置會找到主電腦的控制器，雖然要做的事情並不算多，但整個任務只有3分鐘時間進行，所以沿途絕不容浪費時間。

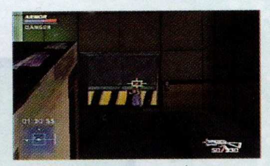

■再次開始行動後，要馬上右轉衝往閘門。


■這裏的關鍵是按○掣滾進去，或許會死很多次才能掌握整套動作，請各位執生。


■閘門再開後，導彈已經發射，現在要做的是衝往對面的升降機前往LEVEL 2。


■敵人的火力極強，硬碰的話會很危險，利用側移的話可減低敵人的命中率。


■在通道F先折回一次，可避免一次過面對太多敵人。


■守在G點的敵兵由於會站着不動，可利用HEADSHOT來節省時間及彈藥。


■從科學家的屍體身上取得CARDKEY後，便可衝去開啟G的閘門。


■房間H會有多名敵人從上層向下方掃射，但只要貼近左方移動，是能進入砲火死角而避免受傷的。

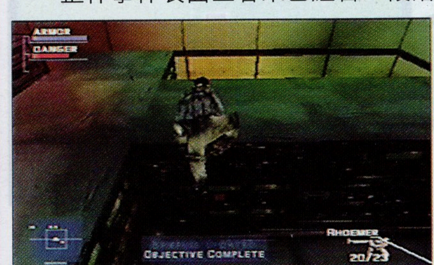

■按動I點的主電腦，第二階段便告完成。

## OBJECTIVE:ELIMINATE RHDEMER

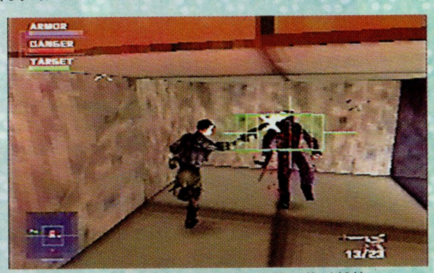
雖然敵人的計劃宣告失敗，但RHDEMER亦不打算讓主角活着離開，他拿着一支榴彈發射器向主角狂攻，而他身上的護甲，亦已到到真正刀槍不入的境界……

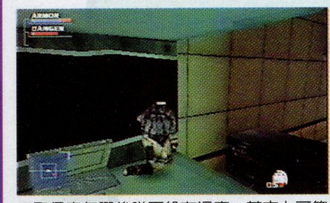
戰鬥開始後要馬上按△掣爬到電腦上方，然後沿電腦從J點爬到上層，並強行殺掉這裏的兩名敵兵佔據此處；接着是取得放在這裏的毒氣彈，然後移近左方的邊沿，利用L1的瞄準向RHDEMER所在位置的附近拋過去，雖然子彈或爆炸都傷不了他，但在毒氣之下，RHDEMER最後還是難逃一死……

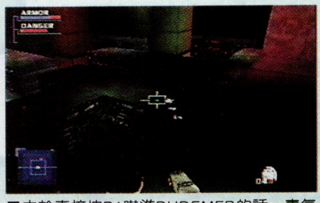
整件事件表面上看來已經告一段落，但所有人都不知道，真正的幕後黑手其實另有其人……


■甚麼也不要理，第一時間往上爬。

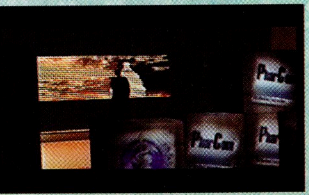

■跑到這裏後先跳到電腦與上層之間，可稍為降低危險度。


■爬到上層後要速戰速決，將這裏的兩名敵兵幹掉。


■取得毒氣彈後蹲下躲在這裏，基本上可算是安全的。


■由於直接按R1瞄準RHDEMER的話，毒氣彈會不夠空間拋出而在上層引爆，所以要自行瞄準，故意向RHDEMER所在位置稍前的地方拋出去。


■RHDEMER硬是要死，實在沒有辦法……


■這不就是主角上司的辦公室？現在竟放滿了SYPHON FILTER病毒，那麼主角所做的一切到底有何意義！？



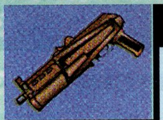
# SYPHON FILTER 攻略…完

# 追加資料 武器／防具用途一覽表



### Silenced 9mm
連射率：●●●
火力：●●
彈匣大小／最大彈數：15／90

遊戲中的基本武器，其最大的優點為加裝了滅聲器，若然任務要求不讓敵人發覺時，則只能以這武器殺敵。



### BIZ-2 Submachinegun
連射率：●●●
火力：●●●
彈匣大小／最大彈數：66／396

遊戲中擁有最高裝彈數目的武器，在火力及連射方面亦算平均，因此取得後可安心地作為主力武器使用。



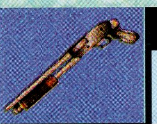
### G-18 Machine Pistol
連射率：●●●●●
火力：●●
彈匣大小／最大彈數：33／198

這武器的火力雖然不算弹，但連射的速度卻是遊戲中最高的，對於對付穿避弹衣的敵人時會很有效。



### .45 Handgun
連射率：●●
火力：●●●
彈匣大小／最大彈數：10／60

論火力可算得上是9MM的強化版，但連射速度則較慢，因此不宜以這種武器來與大群敵人交手。



### Shotgun
連射率：●●
火力：●●●
最大彈數：25

火力不弱，但連射力低的武器，感覺上和.45差不多，好處是能同時對複數的敵人造成傷害，但對穿避弹衣的敵人效果很低。



### Combat Shotgun
連射率：●●
火力：●●●
最大彈數：30

除了最大弾數、武器名字及外觀有所不同外，在實務方面和一般的Shotgun分別不大。



### HK-5 Submachinegun
連射率：●●●●
火力：●●●
彈匣大小／最大彈數：32／192

遊戲中出現這武器的次數不多，但在火力及連射性方面的平均威力就不錯，可以適合在不同的環境下使用。



### K3G4 Assault Rifle
連射率：●●●●
火力：●●●●●
彈匣大小／最大彈數：20／120

遊戲中擁有最強破壞力的武器，加上連射速度快，很適合用來對付身穿避弹衣的敵人，然而弹數比一般步槍較少是個弱點。



### M-16A2 Assault Rifle
連射率：●●●●
火力：●●
彈匣大小／最大彈數：30／180

美國陸軍的招牌武器，然而其威力只如手槍，幸好連射性不俗，因此作為一般戰鬥用武器亦算適合。



### PK-102 Assault Rifle
連射率：●●●●
火力：●●
彈匣大小／最大彈數：30／180

一種輕量型的AK-47，對於遊戲中大部份敵人來說都算有效，但若然要對付大批敵人時則會感到有所不足。



### Taser
連射率：●
火力：命中即死
最大彈數：無限

遊戲中最有趣但最難使用的武器，當擊中敵人時可將對手活活燒死，但除了要注意不要被火炎波及外，攻擊中其他敵人是仍可向你開槍的。



### Sniper Rifle
連射率：●●
火力：●
彈匣大小／最大彈數：10／30

雖然能瞄準敵人的任何部位作出準確的射擊，但因一般L1擊的瞄準已能進行HEADSHOT，因此實際上真正要用的機會很少。



### Nightvision Rifle
連射率：●
火力：●●
彈匣大小／最大彈數：10／30

能在黑暗環境下使用的狙擊槍，當瞄準時按△擊更可放大瞄準倍率，但由於不會顯示瞄準位置，故比一般狙擊槍難用。



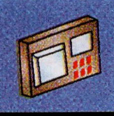
### Grenade
連射率：●
火力：即時死亡
最大彈數：10

能同時令多於一名敵人即時死亡，但因為其爆風會波及的範圍頗大，加上投出至爆炸需一段時間，使用時要技巧一些。



### Gas Grenade
連射率：●
火力：即時死亡
最大彈數：10

到達投擲地點會即時生效，與一般手榴弹同樣能令敵人即時死亡，加上整個過程不會有任何聲響，可稱為遊戲中的最強武器。



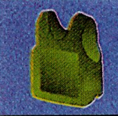
### C4 Explosives
連射率：——
火力：——
彈匣大小／最大彈數：——

一般來說只會作為道具使用，實際自行使用的一次亦只能在指定範圍裝置，因此可不用考慮作為應戰武器。



### M-79 Grenade Launcher
連射率：●
火力：即時死亡
最大彈數：10

可視為射出後會即時爆炸的手榴弹，因此實用性較一般手榴弾為高，但要小心當敵人過於接近時可能被爆風所波及。



### Flak Jacket
連射率：——
火力：——
彈匣大小／最大彈數：——

遊戲中主角並不能回復體力，但這避弹衣則能在受損後藉裝備來回復，因此這是遊戲中最有用的道具。



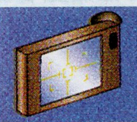
### Flashlight
連射率：——
火力：——
彈匣大小／最大彈數：——

可於黑暗的環境內作照明之用，但因為使用時會不能以其他武器還擊，因此能避免使用則最好避免。



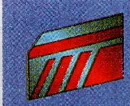
### Viral Antigen
連射率：——
火力：——
彈匣大小／最大彈數：——

雖然這東西會出現在道具欄，但實際上是完全不需要裝備來使用的，大家可不要看見其槍的外形便嘗試拿來用……



### Viral Scanner
連射率：——
火力：——
彈匣大小／最大彈數：——

只限於特定版數中出現，可助你找出隱藏在木箱內感染了病毒而死的實驗體屍體，但需注意使用時不能還火。



### Key Card
連射率：——
火力：——
彈匣大小／最大彈數：——

一般來說都會隱藏在特定的敵人身上，可用來開啟特定的密碼鎖，不少在取得時更會成為CHECKPOINT。



製造商：SQUARE　售價：298港元
發售日：99年3月11日　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
RPG／1人／MEM

# FINAL FANTAST VI
## 完全攻略流程及資料大公開

## 攻略流程表

TEXT：若者FUKUDA

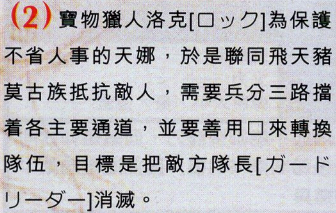
### 世界崩壞前




**(1)** 擁有神秘魔力的少女天娜[ティナ]帶着兩名士兵進入炭坑都市那魯謝[ナルシェ]，解決過沿途守衛進入礦坑後先要對付雷屬性的ユミール，只要注意當牠躲入甲殼時別誤擊其殼便可，最後天娜會和被冰封之幻獸產生共鳴暈倒過去。



**(2)** 寶物獵人洛克[ロック]為保護不省人事的天娜，於是聯同飛天豬莫古族抵抗敵人，需要兵分三路擋着各主要通道，並要善用□來轉換隊伍，目標是把敵方隊長[ガードリーダー]消滅。



**(3)** 洛克和天娜前往南面沙漠的費加路城[フィガロ]，與國王艾特加[エドガー]交談後便可自由活動，只要和神官長談話後再去找艾特加便會有卡菲卡[ケフカ]來襲的事件發生；別忘記替剛加入的艾特加購買專用機械。




**(4)** 乘坐陸行鳥逃出費加路城後，三人便經由南方洞窟往南費加路村[サウスフィガロ]進發，補給裝備後再到東北面的歌路茲山[コルツ]，當臨出山前被武鬥家巴格斯[バルガス]所阻攔，幸好艾特加的孿生弟弟馬殊[マッシュ]及時出現，只要輸入必殺技「百裂拳」(←→←)便能輕易取勝，而馬殊亦會在這時加入。

**(5)** 天娜等人往反帝國組織回歸者[リターナー]的總部去，首先和其領袖巴蘭[バナン]交談，接着在聽取其他人意見後再和入口的巴蘭談話，如答應他加入組織幫手可得到ガントレット，若連續拒絕他三次則會得到源氏護手。




**(6)** 回歸者總部被帝國軍襲擊，巴蘭於是帶同天娜等人從利迪河[レテ川]逃走，留意假如巴蘭死掉便會當作GAME OVER論，故此最好將他放到後排並不斷使用「いのり」指令來作全體回復。打敗頭目オルトロス後，玩者便要選擇到底進行天娜與艾特加、洛克還是馬殊的劇情。

**(7)** <洛克篇>潛入南費加路村的洛克，為了逃離被帝國軍包圍的村子而想盡辦法，但切記別胡亂和士兵談話，過程為：盜取[ぬすむ]商人的服裝→盜取綠色士兵的服裝→取走酒吧地牢商人的酒→拿酒給老人→向小孩說密碼「ゆうき」→北面大屋二樓的主人房間。




**(8)** <洛克篇>在主人房間書櫃的後方可通往地下室，這時可營救被囚禁着的軍國女將軍西莉絲[セリス]，並從旁邊熟睡的士兵身上找到古舊大鐘螺絲，把它插入大鐘可令隱藏門出現。當正要離開往南費加路的洞穴時，洛克會被一台挖掘機械狙擊，只需善用西莉絲的特技「魔封劍」[まふうけん]便可。

**(9)** <天娜與艾特加篇>回到炭坑都市那魯謝的天娜，由於無法從正門進入唯有經左側的隱藏通道進入洞內，沿着她逃離這裏的路線不一會便能返回長老ジュン的家。

**(10)** <馬殊篇>和天娜等人失散了的馬殊到達了東面大陸，先在附近小屋找影忍[シャドウ]加入，留意當經過一定次數的戰鬥後他便會離隊，故此可利用回避戰鬥這方法來延長影忍成為同伴的時間。

**(11)** <馬殊篇>根據影忍情報來到東面的帝國軍陣地，這時會自動切換至侍・凱因[カイエン]身處的杜馬城[ドマ]，由於卡菲卡在河水下毒令全城人死掉，頓令憤怒的凱因衝向帝國軍陣地找敵人算帳，只要幫他對付敵軍3次便能令他加入。




**(12)** <馬殊篇>馬殊等人前往南面的迷惑森林，可利用入口附近的回復之泉補充體力，最好在這時提升馬殊到Lv.15以學取必殺技「鳳凰之舞」(←↙↓↘→)。在森林中央可找到一個車站，登上火車後才發現這是一台專接載鬼魂的魔列車，要剎停火車需要往最左邊火車頭的控制室，拉下左右兩端控桿後再往車外拉煙囪的掣就會和頭目魔列車進行戰鬥，馬殊的「鬥氣加農炮」或「鳳凰之舞」相當有效，但若對它使用聖水或鳳凰之尾則可一擊解決之。

**(13)** <馬殊篇>離開森林後便可進入拜零瀑布[バレンの滝]，只要二人一

跳下去就需要和25條食人魚在空中激戰，但由於過程中無法打開目錄畫面來回復，因此要留意二人的HP存量。

**(14)** <馬殊篇>從拜零瀑布墮下來後，失去知覺的馬殊和凱因被一名野生少年加烏[ガウ]所救，只要前往莫普里斯村[モブリズ]購買肉乾[ほしにく]，然後在這個獸之原裏進行戰鬥，當加烏出現時把肉乾給他就能令他加入。



**(15)** <馬殊篇>為報答肉乾之禮，加烏於是帶馬殊二人到南面的三日月山之洞窟去，結果發現了秘寶潛水頭盔[ヘルメット]，只要有它便可經由洞窟盡頭的蛇之道潛水到達海港城鎮尼基亞[ニケア]，藉以乘船返回那魯謝和眾人會合。




**(16)** 當分別完成了洛克篇、天娜與艾特加篇和馬殊篇，在全員齊集時便會發生卡菲卡帶兵侵攻那魯謝的事件，為了阻止他搶走冰封幻獸因而展開戰鬥，方法和之前利用莫古族兵分3隊相同，不過由於敵人會陸續出現故此只要擊倒最下方的卡菲卡便可，若能善用西莉絲的魔封劍則可輕勝。

**(17)** 由於與冰封幻獸產生特殊反應，天娜頓時化成強光奔向西面去，眾人於是馬上利用費加路城潛行到沙漠的西面，方法是和城地下機關室的老伯談話，留意若艾特加和馬殊同時在隊的話就會有特別事件發生，另外只要艾特加站在隊伍前頭便可在城內商店用特惠價格購買物品。




**(18)** 從費加路城離開可到達洛克的故鄉哥連根村[コーリンゲン]，在這裏可打聽到天娜飛向南方的情報，而假如隊中成員只有3名就可到酒吧用$3000聘請影忍暫時幫手。此外，若洛克與西莉絲同時在隊就會有特別事件發生。

**(19)** 在哥連根村南面是階級制度極重的捷度村[ジドール]，有人說看見有滿身發光的女孩飛往北面山脈去，而由於那兒是有怪物出沒的佐佐[ゾゾ]，故此最好先購買比較強的裝備。順帶一提，這兒是設有一間小型拍賣場，當然要預先帶備充足銀兩才可買到特別的寶物。



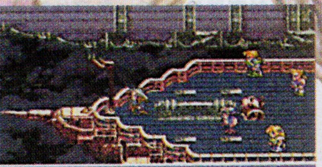

**(20)** 離開村子向北走一會便到達貧民窟佐佐，這裏的特徵是整天都下着毛毛細雨和人們均不會說出真話，首先綜合各人情報以破解北面建築物的時鐘機關，只要把鐘面上數字設定為「6時10分50秒」便能取得旁邊房間內艾特加的專用機械「回轉電鋸」。接着進入南端的大廈，不斷向上行並打敗途中阻撓的中頭目ダダルマー，在最頂層就能找到躺在床上全身粉紅色的天娜，而從雷之幻獸拉姆[ラムウ]口中得知幻獸界的事，最後眾人取得4枚魔石。

**(21)** 因為洛克的提議隊伍便決定先返回捷度村，在最上方阿瑟[アウザー]的大屋裏發現劇團團長所遺下的一封信，裏面提及有關女演員瑪莉亞[マリア]的事，為了取得飛空艇唯有叫西莉絲假扮瑪莉亞演出舞台劇。




**(22)** 在最南側的歌劇院，玩者需要控制西莉絲扮演瑪莉亞來演出舞台劇，由於只有3次機會所以切勿輕率出錯，只要預先熟讀劇本就應該沒有問題；至於正確選項則為「いとしの」→「かなしいとき」→「のぞまぬちぎり…」→和ドラグゥ談話3次→拾起花→爬上樓梯行去露台。

**(23)** 正當以為一切順利之際，洛克突然在地板上發現オルトロス的恐嚇信，說要破壞舞台劇的進行，因此便要在5分鐘內解決這個礙事者。首先到右上方房間拉動最右邊的控桿，接着從畫面左邊的房間行到天井去，就能找到企圖傷害西莉絲的オルトロス。




**(24)** 果然和預料一樣，賭徒捷沙[セッツァー]乘着飛空艇而來並將西絲莉捉走，幸好洛克等人亦潛進飛空艇內，後來經過一場賭局捷沙終於答應加入，並且由現在起可使用飛空艇。雖然目的地是帝國首都貝谷達[ベクタ]，可是若直接飛過去的話會非常危險，所以決定先在阿布古村[アルブルク]着陸，補給過裝備後再行過去。




**(25)** 在帝國首都貝谷達，由於警備森嚴故此行動要非常小心，否則假若被發現了即使打敗警衛亦會強行返回入口，同時切勿和入口那台守衛大炮戰鬥，因為現階段是無法打敗它的。只要和提供免費回復服務的老人談話，他便會幫助眾人進入目的地魔導工場內。

**(26)** 魔導工場的迷宮是由很多輸送帶及金屬管道所組成，要小心確認各路線以免遺漏沿途的寶箱，後來會遇到被卡菲卡遺棄了的幻獸伊弗烈特[イフリート]和希娃[シヴァ]，善用魔封劍就能輕易解決之，最後更可取得由牠倆變成的魔石。

**(27)** 取得位於深處魔導研究所內的6枚魔石後，卡菲卡會突然出現，西莉絲見狀於是使用傳送魔法和他一起消失，其餘的人則需要乘坐礦坑車逃離這裏，不過沿途會有敵人出現，留意在逃走期間玩者是無法開啟目錄畫面來回復的。正當行到捷沙的飛空艇準備離開時，卡菲卡命令金屬巨鈎襲

擊隊伍，由於這場戰鬥洛克等人是被兩台巨鉤包圍着，因此要注意背部被攻擊時所造成的傷害。

**(28)** 捷沙駕駛飛空艇接載各人逃離貝谷達，這時畫面會自動切換至佐佐那裏，隨即會發生天娜父親馬迪[マディン]當年在幻獸界的往事，後來天娜重歸戰線並學懂新的特殊指令「變身」[トランス]，因為在變身期間她的全部能力都會大幅度提升，所以最好先讓她學習各種強力魔法。此外，這事件結束後捷沙會正式加入，並可讓玩者自由駕駛飛空艇到各處去。



**(29)** 返回炭坑都市那魯謝，在ジュン的家天娜等人和巴蘭討論今後去向，經過一輪商議後結果拜托他們前往封魔壁和幻獸們結盟。接着在東面放置了不少寶箱的房子裏會發現有一頭狼，連忙追趕牠至洞窟內冰封幻獸那裏便會發生選擇拯救莫古[モグ]還是這頭狼的事件，如選擇救莫古就可令莫古加入成為同伴，但若選救狼的話雖然可得到飾物金髮飾，不過從此莫古就不會加入。

**(30)** 駕駛飛空艇前往帝國首都東面的封魔壁監視所，幸運地裏面一個守衛都沒有，只要別忘記取得收藏在洞窟內的寶物如「ULTIMA WEAPON」和「源氏護手」等便可。在封魔壁正當天娜呼喚着幻獸界時，跟蹤着眾人的卡菲卡突然出現，隊中餘下三人唯有盡能力抵抗，就在這時幻獸們像發狂了的蜂擁而出紛紛衝向帝國首都去，而追隨着牠們的飛空艇亦因而受到波及被逼降落在瑪蘭達村[マランダ]附近。



**(31)** 進入貝谷達後頓時發現整座城一片火海，可是守衛們卻完全不攻擊天娜等人，加上還搬走了那台強勁的守衛大炮，令天娜與剛到達準備侵攻的反帝國組織成員感到奇怪。進入城內皇帝格斯多拉設宴歡迎天娜一行眾，隨即發生在4分鐘內盡量和城內24名士兵交談的事件，途中還會有4名反抗士兵引起戰鬥，因此記着要速戰速決，別浪費時間在找尋寶箱上，因為後來還有機會去開啟它們。跟着要回答皇帝的一連串問題，留意選擇答案時切勿給予傲漫的態度，因為全部問題都會有一個特定評分，玩者得到總分的多少是會影響所獲道具之數量。




**(32)** 為了追尋奔向大三角島的幻獸們，天娜與洛克於是前往阿布古村準備乘船出發，在那處會遇見西莉絲、影忍和帝國的尼奧將軍[レオ]，晚上會發生接二連三的對話事件，最後影忍會暫時加入協助天娜二人。

**(33)** 甫到達大三角島，先進入東北方的沙曼撒村[サマサ]，雖然拜訪了聽聞對幻獸相當熟識的老伯史特高斯[ストラゴス]，不過他卻裝傻扮矇似的說毫不知情，唯有先到旅館以高價金額休息一晚。到了晚上突然發生火災事件，為拯救史特高斯被困在火場的孫女莉姆[リルム]，天娜與時聯同史特高斯一起衝入火場救人。補充一點，就是可在莉姆的房間找到能防止即死術的遺物戒指。




**(34)** 當影忍離去後，天娜和洛克便在史特高斯的協助下前往號稱「幻獸聖地」的西之山，就在調查洞窟深處的「三鬥神之像」時討厭的オルトロス又再出現，而一直跟隨着的莉姆亦會及時加入，只要使用其專用指令「繪畫」[スケッチ]就能輕鬆取勝。至於在洞窟盡頭就是幻獸聖地的所在，天娜會和幻獸們發生一些談話事件。

**(35)** 把幻獸們帶回沙曼撒村的天娜等人，原先打算排解人類與幻獸之間的紛爭，可是卻被卑劣的格斯多拉皇帝利用了，結果幻獸們均被卡菲卡變成魔石，雖然看不過眼的尼奧將軍隻身向卡菲卡挑戰，但仍要命喪在其幻獸力量之下。當天娜回復知覺與飛空艇上的捷沙會合時，身處於封魔壁的格斯多拉和卡菲卡竟然引發三鬥神之像的力量，遂令整塊魔大陸升至半空。

**(36)** 在準備往魔大陸和皇帝決戰之前，可先返回捷度村的拍賣場以$10000及$20000來購買魔石ゾーナ・シーカー和ゴーレム，但留意它們只會隨機地出現的，另外亦可到茲因[ツェン]以$3000來買魔石セラフィム。




**(37)** 天娜等人乘坐飛空艇進入魔大陸的範圍，留意由於只可派遣三人行動，故此要詳細考慮各人的能力高低。當把帝國的空軍部隊解決過後，就會發生營救影忍的事件，這樣他會暫時加入直至打倒中頭目アルテマウェポン為止，另外因為這裏是無法以傳送魔法テレポ逃走，故此最好預先帶備大量回復道具。

**(38)** 在三鬥神之像那裏，當部隊行近皇帝和卡菲卡就會有事件發生，這時西絲莉會撲過去刺傷卡菲卡，導致他背叛皇帝全面釋放三鬥神的力量，即使影忍出手阻攔亦徒勞無功。在剩餘的5分鐘時間內，天娜需要盡快逃離這裏否則必死無疑，可是記着切勿立刻跳回飛空艇逃跑，因為這樣未能及時逃命的影忍就會從此永別了，所以記着要等等他啊！他大約會在最後5秒時出現的。




## 世界崩壞後

**(39)** 世界崩壞後一年，甦醒過來的西莉絲發現自己身處在四周無人的
























孤島上，而照顧她的正是當日曾有一面之緣的薛特[シド]，不過由於薛特病倒了所以西莉絲便要替他捉魚作為糧食。雖然小屋旁邊的沙灘有很多魚，可是只有最美味的魚[さかな]才能醫治他的病情，若能捕捉足夠數量的美味魚給薛特他便將收藏多年的木筏送給西莉絲，讓她可返回大陸和同伴們相聚；但若然薛特病死了亦可根據其信件找到木筏。

**(40)** 西莉絲回到大陸後最先到達的是阿布古村，因聽到有關馬殊的情報故此立即趕向茲因去，不過卻發生了大屋即將倒塌的事件，馬殊會暫時支撐着屋子以令她能夠衝入屋內拯救被困小孩，但記着時限只有6分鐘，故此要避免進行無謂的戰鬥。

**(41)** 馬殊加入後，西莉絲便和他前往東面的莫普里斯村，發現戰鬥力全失正照顧着一群孤兒的天娜。和她談話後魔獸フンババ來襲，在天娜不敵後西莉絲就要將之擊退，不過這時天娜是不會加入的。




**(42)** 二人在海港城鎮尼基亞遇上樣貌和艾特加極相似的積夫[ジェフ]，但這名盜賊頭目卻否認自己是艾特加，半信半疑的西絲莉於是偷偷跟隨積夫潛入船上，往北面的南費加路村去。當到達南費加路先在旅店和積夫交談，然後跟隨盜賊們經由往費加路城的洞窟進入費加路城的地下機關室，這時會發生和4條觸手的戰鬥，幸好積夫表露身份原來他真的是艾特加，結果在他的協助下順利解決敵人。

**(43)** 利用費加路城的潛行可前往西北方的高連根村，在酒吧內西莉絲遇到賭徒捷沙，他道出原來有一架飛空艇是藏在達里露之墓[ダリルの墓]內，四人於是進入這個佈滿機關的迷宮，只要打敗頭目デユラハン便能成功取得新的飛空艇飛鷹號[ファルコン]。順帶一提，這時可返回孤島海灘以取得魔石ケーツハリー。




**(44)** 在炭坑都市那魯謝的東北方是有一個十字型森林的，馬殊在那裏找到原以為已死掉了的師匠鄧肯[ダンカン]，結果師徒重逢並將無屬性的最強奧義「舞幻鬥舞」傳授給馬殊。

**(45)** 當取得飛鷹號後，西莉絲會發現有一隻信鴿飛過，跟隨牠進入瑪蘭達村就會從名叫羅拉[ローラ]的女子處得知一些事情，再加上其他人的情報猜到凱因應該是在北面的佐佐那兒，結果在幫助羅拉將信件送回給凱因是信鴿果然是朝北面的佐佐飛。

**(46)** 進入了佐佐的西莉絲等人，先向這裏唯一一名正直的人以上$1000購買除銹劑[サビトレール]，然後到酒吧二樓利用除銹劑打開原先鎖得緊緊的生銹門，就能進入佐佐山的範圍。在佐佐山內有寶箱是藏着8條傳說之龍的其中一條暴風龍[ストームドラゴン]，而在山頂終於找回凱因，並從他口中得知有關加烏的所在。



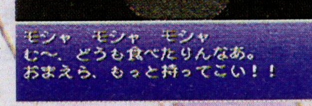

**(47)** 利用飛空艇前往獸之原去，只要隊中成員為3人或以下就可在戰鬥過後令加烏加入，另外假如馬殊和加烏同樣是在隊裏的話，進入獸之原西北方的小屋就會有特別事件發生。

**(48)** 在附近的獸之原洞穴裏，西莉絲發現影忍之忍者犬攔截者的蹤影，只要按過機關就能令秘道出現進入洞穴的深處去，結果在發現傷重倒地影忍的同時被兩頭巨獸包圍着，可是即使救回影忍他仍是會不辭而別；若在魔大陸時沒有救走影忍他則會變成莉姆。

**(49)** 眾人往階級觀念極重的捷度鎮，由於打聽到莉姆的情報故此進入北側富商阿瑟的大屋內，途中會遇到怪物的截擊，而和最底層的莉姆和阿瑟交談後便會展開和チャダルヌーク的戰鬥，留意當它在女神形態時別要攻擊它，勝出後莉姆會隨即加入。




**(50)** 位於世界中央的是狂信集團之塔，眾人發現被狂信者索着左右移動的史特高斯，只要其孫女莉姆是在隊中的話就可令他清醒過來成為同伴，但注意假如等級太低就千萬不要跑到塔上去送死。




**(51)** 兩爺孫齊集後可返回他們的祖家沙曼撒村，當他倆均在隊中時根據情報得知北面島嶼的艾波斯岩洞窟[エボシ]內藏有最強的青魔法，於是連忙往那兒去，雖然這個洞穴的結構是隨機砌拼而成，不過只要取得超過22塊珊瑚碎片[サンゴのかけら]並將之餵給那個會說話的寶箱，就能露出通往頭目ヒドゥン的道路，記着要帶同史特高斯一起參戰啊。




**(52)** 這時若再次進入莫普里斯村，便會發現僅餘的成年人加達莉娜和迪恩剛誕下了嬰兒，同一時間魔獸フンババ會再度來襲，為了保護幼童們天娜終於提起勇氣和頑敵對抗，只要將敵人打倒她就會加入隊中。

**(53)** 根據搜集自各地的情報，寶物獵人洛克現在的目標是鳳凰洞窟[フェニックス]內的秘寶，西莉絲等人於是前往該處去找尋他。由於這洞窟的構造相當特別，因此需要分為2隊互相協助行動，只要打敗紅龍[レッ

ドドラゴン]就能夠找到洛克和鳳凰魔石，最後藉着洛克那個一直沉睡着的女朋友利翠之心靈，令鳳凰魔石的力量回復過來。

**(54)** 在高連根村北面的「龍之首門技場」終於建成，只要以武器一擊之刃[いちげきのやいば]作為賭注那麼就會遇上影忍，擊倒他後就會成為同伴，當然要事先完成了獸之原洞窟的劇情。




**(55)** 返回炭坑都市那魯謝時，隊伍會發現四周空無一人，只要洛克在隊中就能利用其開鎖技術進入兩間被鎖上的房子裏，可取得最強劍ラグナロク或魔石ラグナロック其中一樣，與及裝備後招來惡運的血塗之盾。接着到莫古族的居所可找回莫古加入，而當登上山頂時可和雪龍[フリーズドラゴン]與及冰封幻獸ヴァリガルマンダ戰鬥，戰勝後便可掉進烏瑪羅洞窟[ウーマロ]，只要打敗雪人烏瑪羅就能得到魔石ミドガルズオルム，至於令雪人加入的方法則是戰勝牠後以莫古在隊中的情況下再去找牠。




**(56)** 在大陸的東北方有一個小三角島，只要和島上怪物ゾーンイーラ一戰鬥時故意讓它吸進體內，就能進入名為小三角島洞窟的迷宮，在洞最深處可找到模仿師高高[ゴゴ]加入。

**(57)** 假如凱因是同伴的情況下前往杜馬城，當到睡房竭息一宵就會發生他無法醒來的事件，原因是夢之三兄弟侵入了凱因的夢境裏，只要進入其夢境內並將頭目全數打倒便可救回他，並且令他學會最強的必殺劍「斷」。

**(58)** 在捷度村附近的歌劇院，進入後會遇上8條龍之一地龍[アースドラゴン]出現搗亂的事件，只要善用後台的控桿機關便能到達舞台那兒去。



**(59)** 這時如果利用費加路城堡來作潛航，負責控制的人會告之「好像遇到甚麼似的」，此時若經由地下通道離開就能進入古代之城內，並且能夠取得奧丁魔石[オーディン]。接着在費加路城圖書館可得到公主房間的情報，這時再次進入古代之城的話可在公主房間找到隱藏通道，藉以發現被石化了的公主，只要調查石像便能將奧丁魔石進化成更強的拉丁魔石[ライディーン]，不過事先要打倒藍龍[ブルードラゴン]才可。

**(60)** 假如對隊伍的實力充滿信心，那便可以進入先前到過的狂信集團之塔，留意在塔內除了魔法和道具外其餘指令是不管用的，所以最好預先替各人裝備反射戒指[リフレクトリング]，而無法控制的雪人烏瑪羅亦在此派用場。頭目方面共有2名，除了8條龍之一的聖龍[ホーリードラゴン]外還有實力超強的魔法祖師[マジックマスター]，他不但能夠改變自己的防禦屬性，更會在臨死一刻施放無屬性的究極魔法アルテマ，因此必需預先使用自動復活魔法リレイズ。

**(61)** 當駕駛飛空艇移動時，超強敵人デスゲイズ會隨機挑戰隊伍，由於敵人實力高強故此隨時會遭到全滅，不過它在受了一定程度的傷害後便會逃跑，所以只能夠慢慢累積其傷害值，至於擊倒它後可獲得巴哈姆魔石[バハムート]。




**(62)** 只要齊集了足夠同伴，玩者便可朝向最後目的地瓦礫之塔進發，由於需要同時控制3支隊伍故此要將兵力適當地分配，提示是頭目戰主要集中在第2隊和第3隊的過程中。塔內的頭目眾多，打敗8龍餘下的黃龍[イエロードラゴン]和骨龍[スカルドラゴン]後可得到最強魔石ジハード，打敗三鬥神：鬼神、魔神和女神可獲得超強兵器，至於最後頭目則是由10個部分所組成，若想提高勝機就最好事先替凱因、艾特加或馬殊等攻擊力強的成員，利用拉丁魔石練好時間停止魔法クイック。




## Database from Final Fantasy VI

### 機械

艾特加的專用戰鬥指令，需要購買特定武器才可使用，破壞力方面是根據他的等級來決定，優點是即使站在後排仍不會影響威力，故此基本上無需替他裝備武器。



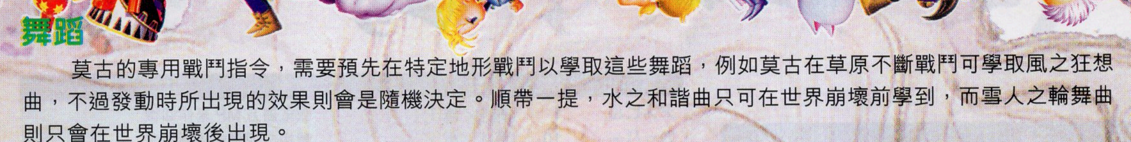
| 名稱 | 有效範圍 | 用途 |
| --- | --- | --- |
| オートボウガン | 敵全體 | 發射無屬性的弓箭 |
| ブラストボイス | 敵全體 | 發出令敵人混亂的音波 |
| バイオブラスト | 敵全體 | 發出毒屬性的光線 |
| サンビーム | 敵全體 | 發射閃光令敵人失明 |
| ドリル | 敵單體 | 無視敵人防禦力的攻擊 |
| かいてんのこぎり | 敵單體 | 強力攻擊或即死攻擊 |
| ウィークメーカー | 敵單體 | 檢查敵人的弱點 |
| エアアンカー | 敵單體 | 從敵人內側進行破壞 |

### 必殺技

馬殊的專用戰鬥指令，只要選擇了「ひっさつわざ」後輸入整套指令便能發動，假如指令錯誤就會當作失敗論，不過玩者是可利用簡易輸入法來減低失誤率，例如↙可利用←或↓，↘利用→或↓來取代，即是說←↙↓↘→可變成←←↓→→或←↓↓↓→。



| 名稱 | 指令 | 修得 Lv. | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| ばくれつけん | ←→← | 1 | 敵一體作無視防禦力的攻擊 |
| オーラキャノン | ↓↙← | 6 | 敵一體作神聖系攻擊 |
| メテオストライク | △□↓↑ | 10 | 對地面敵人專用技 |
| ほうおうのまい | ←↙↓↘→ | 15 | 敵全體炎系攻擊 |
| チャクラ | R1 L1 R1 L1 △□ | 23 | 自己以外全員異常狀態治療 |
| しんくうは | ↑↗→↘↓↙← | 30 | 敵全體風屬性攻擊 |
| スパイラルソウル | R1 L1 △□→← | 42 | 犧牲自己令我方全員回復 |
| むげんとうぶ | ←↖↑↗→↘↓↙← | 70 | 敵一體無屬性超強攻擊 |



## 舞蹈

莫古的專用戰鬥指令，需要預先在特定地形戰鬥以學取這些舞蹈，例如莫古在草原不斷戰鬥可學取風之狂想曲，不過發動時所出現的效果則會是隨機決定。順帶一提，水之和諧曲只可在世界崩壞前學到，而雪人之輪舞曲則只會在世界崩壞後出現。

### 風之狂想曲[かぜのラプソディ]

學習場所：草原

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| かまいたち | 6/16 | 敵全體風屬性攻擊 |
| にっこうよく | 6/16 | 我方全體 HP 回復 |
| プラズマ | 3/16 | 敵單體雷屬性攻擊 |
| コカトリス | 1/16 | 敵單體石化攻擊 |

### 森之夜曲[もりのノクターン]

學習場所：森林

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| このはらんぶ | 6/16 | 敵全體無屬性攻擊 |
| しんりんよく | 6/16 | 我方全體異常狀態回復 |
| おにび | 3/16 | 敵單體炎屬性攻擊 |
| ウォンバット | 1/16 | 敵單體無屬性攻擊 |

### 沙漠之搖籃曲[さばくのララバイ]

學習場所：沙漠

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| さなあらし | 6/16 | 敵全體風屬性攻擊 |
| ありじごく | 6/16 | 敵單體即死攻擊 |
| かまいたち | 3/16 | 敵全體風屬性攻擊 |
| ミーアキャット | 1/16 | 我方全體加速 |

### 愛之小夜曲[あいのセレナーデ]

學習場所：屋內

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| おにび | 6/16 | 敵單體炎屬性攻擊 |
| ほうれい | 6/16 | 敵單體混亂 |
| おとしあな | 3/16 | 敵單體即死 |
| バク | 1/16 | 我方全體異常狀態回復 |

### 山之爵士舞曲[だいちのブルース]

學習場所：山

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| がけくずれ | 6/16 | 敵單體防御力無視攻擊 |
| ソニックブーム | 6/16 | 敵單體無屬性音波攻擊 |
| にっこうよく | 3/16 | 我方全體 HP 回復 |
| うりんこ | 1/16 | 敵單體體撞攻擊 |

### 水之和諧曲[みずのハーモニー]

學習場所：水中

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| エルニーニョ | 6/16 | 敵全體水屬性攻擊 |
| プラズマ | 6/16 | 敵單體雷屬性攻擊 |
| ほうれい | 3/16 | 敵單體混亂 |
| どくがえる | 1/16 | 敵單體毒屬性攻擊 |

### 暗之安靈曲[やみのレクイエム]

學習場所：洞窟

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| らくばん | 6/16 | 敵單體落石攻擊 |
| おとしあな | 6/16 | 敵單體即死攻擊 |
| おにび | 3/16 | 敵單體炎屬性攻擊 |
| どくがえる | 1/16 | 敵單體毒屬性攻擊 |

### 雪人之輪舞曲[ゆきだるまロンド]

學習場所：雪原

| 名稱 | 機率 | 效果 |
|---|---|---|
| スノーボール | 6/16 | 敵單體雪球攻擊 |
| なだれ | 6/16 | 敵全體冷氣屬性攻擊 |
| おとしあな | 3/16 | 敵單體即死攻擊 |
| ゆきうさぎ | 1/16 | 我方全體 HP 回復 |

## 必殺劍




凱因的專用戰鬥指令，只要選擇「ひっさつけん」便能發動，在全部8種必殺劍當中每種的發動時間均為不同，換句話説等級越高的必殺劍所需要之發動時間則為越長，當然威力亦會相對地提高。

| 名稱 | 等級 | 修得 Lv. | 效果 |
|---|---|---|---|
| 必殺劍 牙 | 1 | -- | 最初修得之技，敵單體強力攻擊 |
| 必殺劍 空 | 2 | 6 | 發動此技後可對敵人攻擊進行反擊 |
| 必殺劍 虎 | 3 | 12 | 削掉敵人 1/2 的 HP，追加睡眠效果 |
| 必殺劍 舞 | 4 | 15 | 隨機攻擊敵方 4 次 |
| 必殺劍 龍 | 5 | 24 | 吸收敵單體之 HP 和 MP |
| 必殺劍 月 | 6 | 34 | 敵全體攻擊，追加停止效果 |
| 必殺劍 烈 | 7 | 44 | 「必殺劍 舞」的強化版 |
| 必殺劍 斷 | 8 | 70 | 敵全體一刀兩斷，需經由事件學取 |

## 角子老虎機

捷沙的專用戰鬥指令，原理和拉角子老虎機相同，發生效果根據拉動轉輪後出現的結果而決定，假如並非以下任何一個排列結果則會變成極弱的ミシディアうさぎ。

| 名稱 | 第一格 | 第二格 | 第三格 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| セブンフラッシュ | 鑽石 | 鑽石 | 鑽石 | 敵全體彩虹光線攻擊 |
| チョコボラッシュ | 陸行鳥 | 陸行鳥 | 陸行鳥 | 敵全體陸行鳥撞擊 |
| ダイビング・ボム | 飛空艇 | 飛空艇 | 飛空艇 | 敵全體飛空艇爆擊 |
| メガフレア | 飛龍 | 飛龍 | 飛龍 | 召喚巴哈姆作敵全體攻擊 |
| ランダム召喚 | BAR | BAR | BAR | 隨機召喚一隻幻獸 |
| ジョーカーデス | 7 | 7 | BAR | 我方全體全滅 |
| ジョーカーデス | 7 | 7 | 7 | 敵方全體全滅 |

## 魔法一覽表

### 攻擊魔法

| 名稱 | MP | 範圍 | 效果 |
|---|---|---|---|
| アルテマ | 80 | 敵全 | 最強的無屬性魔法 |
| クエイク | 50 | 敵我全體 | 地屬性攻擊，對浮空角色無效 |
| グラビデ | 33 | 敵 1 | HP 減至 1/2 |
| グラビガ | 48 | 敵全 | HP 減至 1/4 |
| サンダー | 6 | 我 1、全／敵 1、全 | 雷屬性一級攻擊魔法 |
| サンダラ | 22 | 我 1、全／敵 1、全 | 雷屬性二級攻擊魔法 |
| サンダガ | 53 | 我 1、全／敵 1、全 | 雷屬性三級攻擊魔法 |
| デジョン | 53 | 敵全 | 送敵人到異次元空間，具即死效果 |
| デス | 35 | 我 1／敵 1 | 即死效果，機械無效，不死系回復 |
| トルネド | 75 | 敵我全體 | HP 削去接近 90% |
| ドレイン | 15 | 我 1／敵 1 | 吸取對方 HP 來作回復 |
| バイオ | 26 | 我 1、全／敵 1、全 | 毒屬性攻擊魔法 |
| ファイア | 4 | 我 1、全／敵 1、全 | 火屬性一級攻擊魔法 |
| ファイラ | 20 | 我 1、全／敵 1、全 | 火屬性二級攻擊魔法 |
| ファイガ | 51 | 我 1、全／敵 1、全 | 火屬性三級攻擊魔法 |
| ブリザド | 5 | 我 1、全／敵 1、全 | 冷氣屬性一級攻擊魔法 |
| ブリザラ | 21 | 我 1、全／敵 1、全 | 冷氣屬性二級攻擊魔法 |
| ブリザガ | 52 | 我 1、全／敵 1、全 | 冷氣屬性三級攻擊魔法 |
| フレア | 45 | 我 1／敵 1 | 無屬性的核爆魔法 |
| ブレイク | 25 | 我 1／敵 1 | 變成石化狀態 |
| ポイズン | 3 | 我 1／敵 1 | 變成中毒狀態，慢慢扣去 HP |
| ホーリー | 40 | 我 1／敵 1 | 聖屬性攻擊魔法 |
| メテオ | 62 | 敵全 | 無屬性隕石攻擊 |
| メルトン | 85 | 敵我全體 | 無屬性攻擊魔法 |



## 青魔法一覽表

| 名稱 | MP | 範圍 | 效果 |
|---|---|---|---|
| アクアブレス | 22 | 敵全 | 水屬性攻擊 |
| 石つぶて | 22 | 敵 1、全 | 給予敵人損害及混亂 |
| エアロガ | 41 | 敵全 | 真空屬性攻擊 |
| 怪音波 | 68 | 敵 1 | 敵方等級減半令能力下降 |
| クエーサー | 50 | 敵全 | 無視防禦力彗星碎片攻擊 |
| 臭い息 | 32 | 敵 1 | 變成河童、中毒、失明、睡眠、混亂、沉默狀態 |
| グランドトライン | 64 | 敵全 | 無視防禦力三角形能量牆攻擊 |
| 死の宣告 | 20 | 敵 1 | 倒數完畢後便會死掉 |
| 死のルーレット | 10 | 敵我 1 人 | 隨機抽選即死 |
| 自爆 | 1 | 敵 1 | 以自己的 HP 來傷害對方 |
| 大海嘯 | 30 | 敵全 | 向敵方作大海浪攻擊 |
| 波紋 | 66 | 敵 1 | 轉換敵方與自己能力上的變化 |
| 針千本 | 50 | 敵 1 | 無視防禦力給予 1000 點的傷害 |
| フォースフィルド | 24 | 敵我全體 | 隨機令特定屬性效果無效化 |
| 歩数ダメージ | -- | 敵 1 | 現在步數 1/32 的傷害，MP 為遊戲時間 2 倍 |
| ホワイトウインド | 45 | 我全 | 回復同伴之 HP 跟自己相同 |
| マイティガード | 80 | 我全 | 我方全體獲得シェル和プロテス效果 |
| 融合 | 1 | 我 1 | 犧牲自己來令同伴一人完全回復 |
| リフレク？？？？ | 0 | 敵全 | 令裝有反彈魔法敵人失明、沉默、スロウ |
| リベンジブラスト | 31 | 敵 1 | 給予最大 HP 和現時 HP 差距之傷害 |
| レベル？ホーリー | 50 | 敵全 | 把ホーリー給予特定等級之敵人 |
| レベル 3 コンフュ | 28 | 敵全 | 把コンフュ給予等級為 3 倍數之敵人 |
| レベル 4 フレア | 42 | 敵全 | 把フレア給予等級為 4 倍數之敵人 |
| レベル 5 デス | 22 | 敵全 | 把デス給予等級為 5 倍數之敵人 |

## 補助魔法

| 名稱 | MP | 範圍 | 效果 |
|---|---|---|---|
| アスピル | 1 | 我 1／敵 1 | 吸取對方 MP 來作回復 |
| カッパー | 10 | 我 1／敵 1 | 轉換成河童或人類狀態 |
| クイック | 99 | 自己 | 角色可連續行動 2 次 |
| コンフュ | 8 | 我 1／敵 1 | 變成混亂狀態 |
| サイレス | 8 | 我 1／敵 1 | 變成沉默狀態 |
| シェル | 15 | 我 1／敵 1 | 提高魔法防禦力 |
| ストップ | 10 | 我 1／敵 1 | 一定時間內停止活動 |
| スリプル | 5 | 我 1／敵 1 | 變成睡眠狀態 |
| スロウ | 5 | 我 1／敵 1 | 速度減慢下來 |
| スロウガ | 26 | 敵全 | 敵全體效果的スロウ |
| デスペル | 25 | 我 1／敵 1 | 解除所有魔法效果 |
| テレポ | 20 | 我全 | 逃離戰鬥或迷宮 |
| バーサク | 16 | 我 1／敵 1 | 變成狂戰士化自動攻擊 |
| バニシュ | 18 | 我 1／敵 1 | 物理無效但魔法防禦不可 |
| プロテス | 12 | 我 1／敵 1 | 提高物理防禦力 |
| ヘイスト | 10 | 我 1／敵 1 | 提高速度 |
| ヘイスガ | 38 | 我全 | 我方全體提高速度 |
| ライブラ | 3 | 我 1／敵 1 | 調查能力值及弱點 |
| ラスピル | 12 | 我 1／敵 1 | 損耗對方的 MP 值 |
| リフレク | 22 | 我 1／敵 1 | 製造魔法反彈牆 |
| レビテト | 17 | 我 1、全／敵 1、全 | 角色浮空以避開地上攻擊 |

## 回復魔法

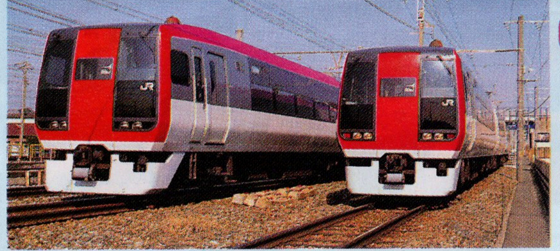
| 名稱 | MP | 範圍 | 效果 |
|---|---|---|---|
| エスナ | 15 | 我 1 | 異常狀態回復 |
| ケアル | 5 | 我 1、全／敵 1、全 | 回復少量 HP |
| ケアルラ | 25 | 我 1、全／敵 1、全 | 回復一定程度 HP |
| ケアルガ | 40 | 我 1、全／敵 1、全 | 回復大量 HP |
| ポイゾナ | 3 | 我 1 | 解除中毒狀態 |
| リジェネ | 10 | 我 1 | HP 漸漸回復 |
| レイズ | 30 | 我 1／敵 1 | 戰鬥不能狀態回復 |
| リレイズ | 50 | 我 1 | 當戰鬥不能時自行發動レイズ |
| アレイズ | 60 | 我 1／敵 1 | 戰鬥不能時完全復活 |

## 魔石完全介紹

| 魔石名稱 | MP | 升級優惠 | 召喚效果 | 修得魔法 | 取得場所 |
|---|---|---|---|---|---|
| アレクサンダー | 90 | —— | 敵全體聖屬性攻擊 | ホーリー× 2、シェル× 10、プロテス× 10、デスペル× 10、エスナ× 15 | 杜馬城 |
| イフリート | 26 | 力 +1 | 敵全體炎屬性攻擊 | ファイア× 10、ファイラ× 5、ドレイン× 1 | 魔導工場 |
| ヴァリガルマンダ | 68 | 魔力 +2 | 敵全體炎、冰、雷攻擊 | ファイガ× 1、ブリザガ× 1、サンダガ× 1 | 那魯謝 |
| オーディン | 70 | 速度 +1 | 敵全體一刀兩斷 | メテオ× 1 | 古代城 |
| カーバンクル | 36 | —— | 我方全體リフレク效果 | リフレク× 5、ヘイスト× 3、シェル× 2、プロテス× 2、テレポ× 2 | 魔導研究所 |
| カトブレパス | 45 | HP+10% | 敵全體石化 | バイオ× 8、ブレイク× 5、デス× 2 | 魔導研究所 |
| キリン | 18 | —— | 我方全體リジェネ效果 | ケアル× 5、ケアルラ× 1、リジェネ× 3、ポイゾナ× 4、ライブラ× 5 | 佐佐 |
| ケーツハリー | 61 | —— | 我方全體跳到敵人頭頂攻擊 | ヘイスト× 20、スロウ× 20、ヘイスガ× 2、スロウガ× 2、レビテト× 5 | 孤島海灘 |
| ケット・シー | 28 | 魔力 +1 | 敵全體コンフュ效果 | コンフュ× 7、カッパー× 5、レビテト× 2 | 佐佐 |
| ゴーレム | 33 | 體力 +2 | 一段時間內防禦物理攻擊 | プロテス× 5、ストップ× 5、ケアルラ× 5 | 捷度拍賣場 |
| シヴァ | 27 | —— | 敵全體冰屬性攻擊 | ブリザド× 10、ブリザラ× 5、ラスピル× 4、アスピル× 4、ケアル× 3 | 魔導工場 |
| ジハード | 96 | MP+50% | 敵我全體無屬性攻擊 | メルトン× 1、メテオ× 10 | 打敗全部 8 條龍 |
| セイレーン | 16 | HP+10% | 敵全體サイレス效果 | スリプル× 10、サイレス× 8、スロウ× 7、ファイア× 6 | 佐佐 |
| セラフィム | 40 | —— | 我方全體回復 HP | レイズ× 5、ケアルラ× 8、ケアル× 20、リジェネ× 10、エスナ× 4 | 茲因 |
| ゾーナ・シーカー | 30 | 魔力 +2 | 我方全體シェル效果 | ラスピル× 20、アスピル× 15、シェル× 5 | 捷度拍賣場 |
| バハムート | 86 | HP+50% | 敵全體無屬性攻擊 | フレア× 2 | 打敗デスゲイズ |
| ビスマルク | 50 | 力 +2 | 敵全體水屬性攻擊 | ファイア× 20、ブリザド× 20、サンダー× 20、レイズ× 2 | 魔導研究所 |
| ファントム | 38 | MP+10% | 我方全體バニシュ效果 | バーサク× 3、バニシュ× 3、グラビテ× 5 | 魔導研究所 |
| フェニックス | 110 | —— | 我方全體回復戰鬥不能狀態 | レイズ× 10、アレイズ× 2、リレイズ× 1、ケアルガ× 2、ファイガ× 3 | 鳳凰洞窟 |
| フェンリル | 70 | MP+30% | 我方全體分身 | テレポ× 10、デジョン× 5、ストップ× 3 | 莫普里斯 |
| マディン | 44 | 魔力 +1 | 敵全體無屬性攻擊 | ファイラ× 3、ブリザラ× 3、サンダラ× 3 | 魔導研究所 |
| ミドガルズオルム | 40 | HP+30% | 敵全體地屬性攻擊 | クエイク× 3、グラビガ× 1、トルネド× 1 | 烏瑪羅洞窟 |
| ユニコーン | 30 | —— | 我方全體エスナ效果 | ケアルラ× 1、エスナ× 3、デスペル× 2、プロテス× 1、シェル× 1 | 魔導研究所 |
| ライディーン | 80 | 力 +2 | 斬鐵劍成功率增加 | クイック× 1 | 古代城 |
| ラクシュミ | 74 | 體力 +2 | 我方全體回復 HP | ケアル× 25、ケアルラ× 16、ケアルガ× 1、リジェネ× 20、エスナ× 20 | 阿瑟之家 |
| ラグナロック | 6 | —— | 敵單體變成道具 | アルテマ× 1 | 那魯謝 |
| ラムウ | 25 | 體力 +1 | 敵全體雷屬性攻擊 | サンダー× 10、サンダラ× 2、ポイスン× 5 | 佐佐 |

製造商：TAITO　發售日：發售中
價格：358港元／605港元(特別版)　記憶：1 Block
SLG／MEM／DUAL SHOCK／DENSHA DE GO! Controller

Presented by：
「車長訓練部非常勤講者」山寺良牙



## 序言

遲了數個月才推出的《電車GO！2》(高速篇）終於推出了，今期便由本人——山寺良牙，為各位進行路線解說，請小心車門——出發進行！



# 九廣西鐵車長訓練課程

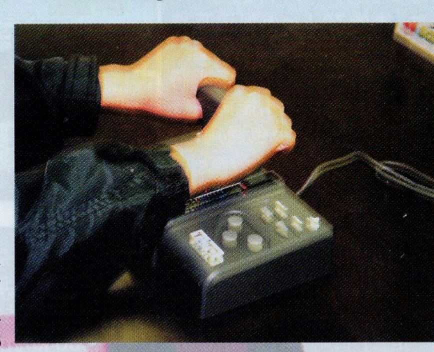
# 電車GO!2

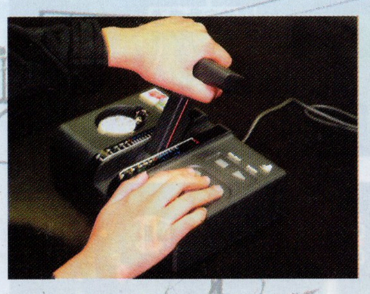
## 遊戲特色

最後介紹有關此遊戲已是在#86期，正如上次所說，會有二條新線既四新列車出場；不過以前曾說過的「時間表模式」及「車長養成所」則消失了！

相對來說，今作多了兩條路線可玩，實景片段及畫面又多，加上其「超越街機」的移植度，還不心足嗎？







## 新物品、新玩法？

如果各位心水清的話，該記得在遊戲推出時，「單手控掣台」亦同時發售，其正確握法基本是左手握著桿、右手按著按掣的：不過就算用兩手握也沒問題的，反正握位也夠闊。這控掣台在現實生活中，是比較現代化且新款車型才使用，使用的車型有：209系、221系(前作)、223系、813系、883系，如果想追求真實感的話，用它來玩也不錯。

## 用語解釋

定通：「定時通過」的簡稱，即是話在指定的時間通過該站，通過點以該站的停車板為準。例：規定59:24時通過太和站，就準確於59:24通過，1秒也沒差遲，這便會取得額外得分，早到沒問題(當然不是大早到)：遲到便會實時逐秒扣分。

制限予告：預告前面路段的車速限制，預告期間指示板會不斷閃著，直到正式進入車速限制路段便會停止閃動。

中継信号：通常設置於不容易看到下個訊號燈的位置，目的是顯示下個訊號燈的指示。

Section通過：某些路線上由於會出現不同電壓的路段，而中途需要作一個轉換電壓點，為了令車輛電壓系統適應，該段電壓會是無電力的。在該路段內關掉加速桿的話，通過後便可最得「Section通過」奬分，而且是必取的，就算是開著加速桿通過也沒問題，只是取不到奬分：不過在路段內停車就一定扣分。會出現的路線分別是：秋田新幹線E3系(2個)、鹿兒島本線883系(3個)、813系(1個)。

高速進行：這燈號只在「特急はくたか」中出現，意思是表示可以(需)使用120 km/h以上的車速行走。



至於有關遊戲的操作方法，可以翻閱以往《遊戲誌》及《遊樂誌》的有關報道(賣廣告)，不耐煩的也可跟著「入門編」的教學方法。









## 模擬路線實習

即將開始路線實習，路線共5條(附Bonus路線)，而車輛有9種，無種各有不同的加速、掣動力，現在將路線中的要點及所裝設設備刊出，請各位小出閱讀。

## 表中註釋

燈號：即表示「進行信号／減速信号70 km/h／注意45 km/h／出発警戒25 km/h」四類信號，除了一定會出現異狀的信號燈外，一般均會以「燈號」表示。

高速行車：即遊戲中的「高速進行」信號，只於「特急はくたか」中出現。

穩藏響號：即按響號的話會奬秒數的響號

限速××：即「制限××」，同樣「限速解除」即「制限解除」。

×斜坡：即「××勾配」，同樣「平路」即「勾配なし」。

直播燈號：即「中継信号」







# 路線一——北越急行ほくほく線

使用車型：HK-100（初級、上級）、681系2000番台「特急はくたか」（特級）

＜＜解說＞＞





1. HK-100初級唯一注意之地方，只有通過「黑井」後的70 km/h限速及進犀瀉站前的45 km/h限速，而黑井的「定通」，只要將車加速至90 km/h後再隋行便可，這技上級也通用。

2. 上級方面，除了注意各站停車位置是±0m以外，亦需注意經常性地要使60 km/h駛進「信號場」，至於位置可參考表中。此外入站速度方面有兩個站需留意，分別是「十日町」45 km/h及「六日町」先60 km/h後35 km/h。









3.「特急はくたか」方面，車速平均來說均最好在120 km/h～135 km/h，有時為了趕及定通時間，140 km/h也無妨。不過需注意的，就是入站速度，「十日町」同樣是45 km/h、「六日町」先100 km/h後60 km/h。另外在「十日町」於16時06分14秒50出發用5加速力的話，基本是100%於下站「定通」其後用約105 km/h行車，該能於「美佐島」定通。





4.「ほくほく大島」開車時及通過時其響號需留意，很多人因忘記而扣「無謂」的扣分。



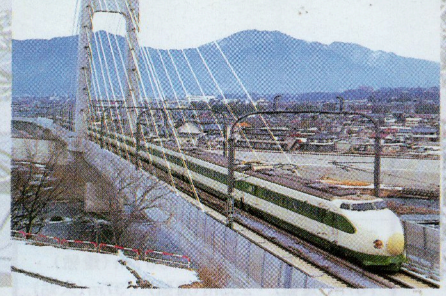


## ☆☆北越急行ほくほく線☆☆路線圖

| 車站名稱 | 特急はくたか | HK-100（上級） | HK-100（初級） |
|---|---|---|---|
| 直江津 | 1：1694m（通過） | 同右 | 1：1639m（通過） |
| ▼ | 2：1657m（燈號）、1362m（燈號）、1302m（燈號）、702m（燈號）、495m（響號）、348m（燈號） | 2：1600m（限速 35）、1585m（燈號）、1300m（燈號）、980m（燈號）、約790m（隱藏響號）、650m（燈號）、430m（響號）、270m（燈號） | 2：1600m（限速 35）、1585m（燈號）、1300m（限速 70）、980m（燈號）、約790m（隱藏響號）、650m（燈號）、430m（響號）、270m（燈號） |
| 黑井 | 1：1327m（通過） | 同右 | 1：1340m（停車） |
| ▼ | 2：1327m（燈號）、1000m（燈號）、383m（燈號）、330m（限速 45）、280m（限速解除） | 2：1340m（燈號）、1000m（燈號）、680m（燈號）、330m（燈號）、270m（限速 45）、220m（限速解除）、55m（入站） | 2：1340m（燈號）、1000m（限速 70）、680m（燈號）、330m（燈號）、270m（限速 45）、220m（限速解除）、55m（入站） |
| 犀瀉 | 1：1756m（通過） | 同右 | 1：1798m（停車） |
| ▼ | 2：1743m（燈號）、1425m（燈號）、1410m（限速 90）、1406m（上斜坡）、1225m（限速 110）、1095m（燈號）、1050m（限速解除）、874m（平路）、765m（燈號）、160m（燈號） | 同右 | 2：1720m（燈號）、1460m（燈號）、1385m（上斜坡）、1318m（直播燈號）、1138m（燈號）、851m（平路）、808m（燈號）、477m（燈號）、139m（燈號）、18m（入站） |
| くびき | 1：948m（通過） | 同右 | 1：946m（通過） |
| ▼ | 2：948m（燈號）、695m（限速 120）、617m（燈號）、450m（限速解除）、140m（燈號） | 同右 | 2：935m（燈號）、615m（燈號）、約585m（隱藏響號）、120m（燈號） |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 大池いこいの森 | 1：1405m（通過） | 同右 | 1：1428m（停車） |
| ▼ | 2：1405m（燈號）、1073m（燈號）、742m（燈號）、230m（燈號） | 同右 | 2：1428m（燈號）、1330m（響號）、1258m（直播燈號）、1097m（燈號）、767m（燈號）、233m（燈號）、37m（入站） |
| うらがわら | 1：1088m（通過） | 1：1089m（通過） | — |
| ▼ | 2：1088m（燈號）、830m（限速 125）、758m（燈號）、580m（限速解除）、353m（燈號） | 2：1085m（燈號）、755m（燈號）、720m（響號）、330m（燈號）、290m（限速 60） | |
| 虫川大杉 | 1：1853m（通過） | 1：1830m（停車） | — |
| ▼ | 2：1853m（燈號）、1522m（燈號）、1193m（燈號）、863m（燈號）、533m（燈號）、153m（燈號）、30m（響號） | 2：1830m（燈號）、1745m（限速解除）、1499m（燈號）、1170m（燈號）、840m（燈號）、509m（燈號）、129m（燈號）、16m（入站） | |
| ほくほく大島 | 1：2286m（通過） | 1：2286m（停車） | — |
| ▼ | 2：2286m（響號＋燈號）、1955m（燈號）、1626m（燈號）、1435m（燈號）、1398m（上斜坡）、1295m（燈號）、968m（燈號）、636m（燈號）、551m（平路）、152m（燈號） | 2：2286m（響號＋燈號）、1955m（燈號）、1626m（燈號）、1410m（燈號）、1400m（限速 60）、1295m（燈號）、1230m（限速解除）、964m（燈號）、643m（燈號）、126m（燈號）、16m（入站） | |
| まつだい | 1：3949m（停車） | 1：3910m（停車） | — |
| ▼ | 2：3949m（燈號）、3618m（燈號）、3289m（燈號）、3160m（下斜坡）、2958m（燈號）、2628m（燈號）、2460m（響號）、2299m（燈號）、2238m（燈號）、1968m（燈號）、1637m（燈號）、1309m（燈號）、1075m（響號）、978m（燈號）、648m（燈號）、670m（限速 120）、608m（燈號）、313m（上斜坡）、237m（燈號）、220m（限速 45） | 2：3910m（燈號）、3577m（燈號）、3555m（響號）、3325m（響號）、3248m（燈號）、3095m（下斜坡）、2918m（燈號）、2755m（響號）、2588m（燈號）、約 2382m（隱藏響號）、2259m（燈號）、2173m（燈號）、2169m（限速 60）、2140m（平路）、1928m（燈號）、1835m（限速解除）、1596m（燈號）、1269m（燈號）、1010m（響號）、937m（燈號）、711m（響號）、608m（燈號）、313m（上斜坡）、237m（燈號）、220m（限速 45） | |
| 十日町 | 1：618m（通過） | 1：664m（通過） | — |
| ▼ | 2：608m（燈號）、560m（限速 100）、476m（下斜坡）、189m（平路）、143m（燈號）、139m（限速解除）、30m（響號） | 2：664m（燈號）、535m（限速解除）、455m（下斜坡）、300m（直播燈號）、164m（平路）、119m（燈號）、約0m（隱藏響號） | |
| しんざ | 1：868m（通過） | 1：865m（通過） | — |
| ▼ | 2：868m（燈號）、557m（燈號）、152m（燈號） | 2：865m（燈號）、534m（燈號）、130m（燈號） | |
| 美佐島 | 1：2330m（通過） | 1：2329m（通過） | — |
| ▼ | 2：2330m（燈號）、1998m（燈號）、1669m（燈號）、1538m（燈號）、1337m（燈號）、1009m（燈號）、678m（燈號）、163m（燈號）、115m（限速 120） | 2：2329m（燈號）、1998m（燈號）、1668m（燈號）、1514m（燈號）、1500m（限速 60）、1338m（燈號）、1170m（限速解除）、1008m（燈號）、678m（燈號）、138m（燈號） | |
| 魚沼丘陵 | 1：1547m（停車） | 1：1411m（停車） | — |
| ▼ | 2：1547m（燈號）、1460m（限速 125）、1230m（燈號）、1130m（限速解除）、885m（燈號）、828m（下斜坡）、755m（限速 100）、446m（限速 60＋平路）、364m（燈號）、192m（入站） | 2：1411m（燈號）、1079m（燈號）、749m（燈號）、672m（下斜坡）、345m（限速 60）、288m（平路）、198m（燈號）、130m（限速 35） | |
| 六日町 | — | — | — |







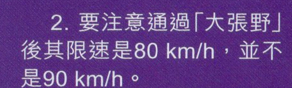
## 路線二——東北・秋田新幹線

使用車型：E3系秋田新幹線こまち(中級、特級)+200系東北新幹線やまびこ(特級Bonus版面)

## <<解説>>



1. 中級與特級之分別，除了時間較緊逼外，其「制限予告」的距離亦會十分短，跟本沒法減至指定速度，唯一的方法是「記位」，另外特級天氣是一直下大雪，剎車時要小心，因為其制動力會減低而影響到剎車距離，特別是特級到站的一刻，要挑戰0m更是要小心剎車。



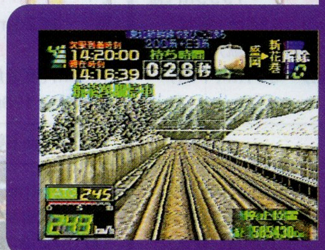
2. 要注意通過「大張野」後其限速是80 km/h，並不是90 km/h。



3. 在路線上有數個穩藏響號真是十分穩藏且離奇，圖中的是其中一個。



4. 「東北新幹線やまびこ」時，其最高速只限於「ATC指定速度+2 km/h」，若是高於指定速度2 km/h以上的話，便會立刻Game Over。減速方面，於高速度時(245 km/h、210 km/h、160km/h、110km/h)，宜使用7級剎車：至於低速時(70 km/h、30 km/h)，則宜用6級剎車。由於是極低速(30 km/h)停車的關係，小心不要減速過度而未到指定位置車輛便停下。





## ☆☆秋田新幹線こまち☆☆路線圖

| 車站名稱 | |
|---|---|
| 秋田 | 1：1729m(通過) |
| ▼ | 2：1700m(燈號)、1690m(限速 55)、1445m(限速 80)、1400m(燈號)、1300m(限速解除)、1060m(燈號)、795m(Section開始)、700m(Section通過)、290m(燈號)、140m(直播燈號) |
| 四ツ小屋 | 1：1454m(通過) |
| ▼ | 2：1454m(燈號)、1122m(燈號)、1010m(限速 90)、963m(直播燈號)、850m(限速 110)、792m(燈號)、655m(上斜坡)、610m(限速解除)、557m(下斜坡)、298m(燈號)、210m(平路) |
| 和田 | 1：1387m(通過) |
| ▼ | 2：1387m(燈號)、1056m(燈號)、970m(限速 90)、830m(限速 110)、727m(燈號)、550m(限速解除)、418m(直播燈號)、260m(燈號) |
| 大張野 | 1：2051m(通過) |
| ▼ | 2：2051m(燈號)、1896m(直播燈號)、1750m(限速 80)、1720m(燈號)、1710m(限速 90)、1600m(限速 100)、1390m(燈號)、1225m(直播燈號)、1060m(燈號)、960m(限速解除)、約950m(隱藏響號)、895m(直播燈號)、730m(燈號)、280m(燈號) |
| 羽後境 | 1：1689m(通過) |
| ▼ | 2：1689m(燈號)、1375m(限速 90)、1359m(燈號)、1200m(直播燈號)、1030m(燈號+下斜坡)、約990m(隱藏響號)、970m(限速解除)、787m(平路)、699m(燈號)、239m(燈號) |
| 峰吉川 | 1：1154m(通過) |
| ▼ | 2：1154m(燈號)、822m(燈號)、355m(下斜坡)、310m(燈號)、236m(平路) |
| 刈和野 | 1：1468m(通過) |
| ▼ | 2：1468m(燈號)、1137m(燈號)、約918m(隱藏響號)、807m(燈號)、349m(燈號) |
| 神宮寺 | 1：1523m(停車) |
| ▼ | 2：1523m(燈號)、1192m(燈號)、1120m(限速 100)、約980m(隱藏響號)、959m(限速解除)、862m(燈號)、535m(Section開始)、440m(Section通過)、369m(燈號)、210m(限速 55)、125m(入站) |
| 大曲 | – |

## ☆☆東北新幹線やまびこ☆☆路線圖

| 車站名稱 | |
|---|---|
| 盛岡 | 1：9736m(停車) |
| ▼ | 2：9736m(ATC 210)、7200m(ATC 245)、4800m～4000m(ATC 210)、3300m～2500m(ATC 160)、2000m～1400m(ATC 110)、1000m～500m(ATC 070)、427m(入站)、350m～150m(ATC 030) |
| 新花巻 | – |

# 路線三——京浜東北線（北行線）

使用車型：209系（中級）

**＜＜解說＞＞**

1. 比較特別的就是路線中有很多「唔等駛」的限速信號，大可不用理會。



3. 從「東京」往「神田」時間過份緊逼，需用力加速；不過通過後車速也有約105 km/h，若不用8級剎動的話，可能會停不了。



2. 前往「田町」可加速至80 km/h，不過記著到橋頂前減至50 km/h。





4. 「東京站」停車後會出現Bonus Game





## ☆☆京浜東北線☆☆北行線路線圖

| 車站名稱 | |
|---|---|
| 品川 | 1：1659m（停車） |
| ▼ | 2：1633m（燈號）、1328m（燈號）、1000m（上斜坡）、997m（燈號）、820m（限速 50）、740m（平路）、728m（下斜坡）、550m（限速 75）、472m（平路）、400m（燈號）、350m（限速解除）、239m（入站） |
| 田町 | 1：863m（通過） |
| ▼ | 2：860m（限速 60）、840m（燈號）、800m（限速解除）、345m（燈號） |
| 浜松町 | 1：863m（通過） |
| ▼ | 2：842m（燈號）、809m（下斜坡）、688m（平路）、360m（燈號）、240m（限速 60） |
| 新橋 | 1：893m（通過） |
| ▼ | 2：885m（燈號）、759m（限速解除）、310m（燈號） |
| 有樂町 | 1：706m（停車） |
| ▼ | 2：695m（燈號）、398m（燈號）、330m（限速 65）、245m（入站） |
| 東京 | 1：915m（通過） |
| ▼ | 2：903m（燈號）、900m（限速解除）、860m（限速 70）、780m（限速 75）、700m（限速解除）、276m（燈號） |
| 神田 | 1：638m（停車） |
| ▼ | 2：633m（燈號）、271m（燈號）、209m（入站） |
| 秋葉原 | 1：683m（通過） |
| ▼ | 2：655m（燈號）、281m（燈號） |
| 御徒町 | 1：552m（停車） |
| ▼ | 2：539m（燈號）、271m（燈號）、228m（入站） |
| 上野 | － |







# 路線四——大阪環狀線（西回線）

使用車型：103系（中級）、223系「關空特急」（特級）

## ＜＜解説＞＞

1. 一開車便響號會取得獎秒（只限103系），這獎秒很容易會遺留。中途也會有不少需要響號的地方。





3. 「關空特急」最大難度是好好利用速度進行定通，不過速會大上大落，十分難控制。



2. 103系剎動力比較弱，剎車時要小心留意距離。




4. 留意「關空特急」進「新今宮站」有60 km/h車速限制




## ☆☆大阪環狀線☆☆西環回線路線圖

| 車站名稱 | 關空快速 | 普通 |
|---|---|---|
| 大阪 | 1：579m（通過） | 1：579m（停車） |
| ▼ | 2：555m（燈號）、215m（燈號）、151m（入站）、98m（直播燈號）、60m（限速 85） | 2：579m（穩藏響號）、555m（燈號）、215m（燈號）、151m（入站）、50m（限速 85） |
| 福島 | 1：860m（通過） | 1：860m（停車） |
| ▼ | 2：840m（燈號）、784m（限速解除）、220m（燈號） | 2：840m（燈號）、784m（限速解除）、220m（燈號）、160m（入站） |
| 野田 | 1：912m（停車） | 1：913m（停車） |
| ▼ | 2：899m（燈號）、581m（燈號）、227m（燈號）、190m（限速 90）、約180m（隱藏響號）、152m（入站） | 2：899m（燈號）、581m（燈號）、227m（燈號）、190m（限速 90）、約180m（隱藏響號）、152m（入站） |
| 西九条 | 1：1103m（停車） | 1：1103m（停車） |
| ▼ | 2：1093m（燈號）、932m（限速 85）、903m（限速解除）、828m（響號）、804m（燈號）、680m（限速 90）、260m（燈號）、207m（限速解除）、172m（入站） | 2：1093m（燈號）、932m（限速 85）、903m（限速解除）、約825m（穩藏響號）、804m（燈號）、680m（限速 90）、260m（燈號）、207m（限速解除）、172m（入站） |
| 弁天町 | 1：1528m（通過） | 1：1528m（停車） |
| ▼ | 2：1509m（燈號）、1195m（燈號）、1135m（下斜坡）、990m（上斜坡）、865m（燈號）、845m（限速 60）、781m（平路）、約497m（穩藏響號）、463m（限速解除）、230m（燈號） | 2：1509m（燈號）、1195m（燈號）、1135m（下斜坡）、990m（上斜坡）、865m（燈號）、845m（限速 60）、781m（平路）、約497m（穩藏響號）、463m（限速解除）、230m（燈號）、173m（入站） |
| 大正 | 1：1140m（通過） | 1：1140m（停車） |
| ▼ | 2：1120m（燈號）、810m（燈號）、268m（燈號） | 2：1120m（燈號）、810m（燈號）、268m（燈號）、205m（響號）、178m（入站） |
| 芦原橋 | 1：523m（通過） | 1：524m（停車） |
| ▼ | 2：506m（燈號）、463m（上斜坡）、209m（燈號）、92m（直播燈號） | 2：506m（燈號）、463m（上斜坡）、209m（燈號）、161m（入站） |
| 今宮 | 1：1006m（停車） | 1：990m（停車） |
| ▼ | 2：990m（燈號）、853m（直播燈號）、800m（下斜坡）、659m（燈號）、278m（限速 60）、262m（平路）、244m（燈號）、183m（入站） | 2：981m（燈號）、853m（直播燈號）、800m（下斜坡）、659m（燈號）、262m（平路）、249m（燈號）、167m（入站） |
| 新今宮 | 1：1039m（停車） | 1：1093m（停車） |
| ▼ | 2：1030m（燈號）、995m（限速解除）、707m（燈號）、約590m（穩藏響號）、320m（燈號）、175m（限速 60）、119m（入站） | 2：1062m（燈號）、761m（燈號）、約630m（穩藏響號）、317m（燈號）、約262m（穩藏響號）、226m（限速 60）、158m（入站） |
| 天王寺 | — | — |

# 路線五——鹿兒島本線

使用車型：813系（上級）、883系「特急ソニック（Sonic）」（特級）

## ＜＜解說＞＞

1. 813系沒多特別，只需留意各限速位置，使用高速停車時的停車位置便可。










2. 反觀「特急ソニック」一口氣通過15車站，最好先記熟其限速位置；剎車時停車位置是±0m。

3.「特急ソニック」行車速度平均115 km/h～125 km/h，後半部份更需接近140 km/h，留意進入「小倉站」限速45 km/h，小心「飛過龍」。

4. 路線中的Section位置必取，這是個安心的保障。

## ☆☆鹿兒島本線☆☆路線圖

| 車站名稱 | 特急ソニック | 快速 |
|---|---|---|
| 博多 | 1：1180m（通過） | — |
| ▼ | 2：1131m（燈號）、1130m（限速 60）、900m（限速 80）、847m（燈號）、515m（直播燈號）、338m（燈號）、285m（限速 120） | — |
| 吉塚 | 1：805m（通過） | — |
| ▼ | 2：793m（燈號）、約724m（隱藏響號）、717m（限速解除）、275m（燈號）、220m（限速 120） | — |
| 箱崎 | 1：1851m（通過） | — |
| ▼ | 2：1820m（燈號）、1720m（限速解除）、1520m（燈號）、1465m（Section開始）、1367m（Section通過）、1300m（限速 95）、1220m（響號）、1190m（限速解除＋燈號）、1025m（直播燈號）、859m（燈號）、830m（限速 125）、765m（限速解除）、530m（限速 115）、325m（燈號）、290m（限速 120） | — |
| 香椎 | 1：1019m（通過） | — |
| ▼ | 2：1014m（燈號）、860m（限速解除）、690m（燈號）、280m（燈號）、約238m（穩藏響號） | — |
| 九產大前 | 1：1279m（通過） | — |
| ▼ | 2：1268m（燈號）、945m（燈號）、615m（燈號）、259m（燈號）、200m（限速 120） | — |
| 筑前新宮 | 1：1758m（通過） | — |
| ▼ | 2：1733m（燈號）、1530m（限速解除）、1428m（燈號）、1096m（燈號）、765m（燈號）、728m（Section開始）、649m（Section通過）、372m（燈號）、200m（限速 120） | — |
| 古賀 | 1：1116m（通過） | — |
| ▼ | 2：1091m（燈號）、980m（限速解除）、777m（燈號）、413m（直播燈號）、257m（燈號） | — |
| 千鳥 | 1：917m（通過） | — |
| ▼ | 2：899m（燈號）、約355m（穩藏響號）、298m（燈號）、250m（限速 110） | — |
| 福間 | 1：1205m（通過） | — |
| ▼ | 2：1178m（燈號）、1030m（限速 90）、871m（燈號）、800m（上斜坡）、400m（平路）、221m（燈號） | — |
| 東福間 | 1：1448m（通過） | — |
| ▼ | 2：1425m（燈號）、1320m（限速解除）、1117m（燈號）、900m（下斜坡）、782m（燈號）、660m（響號）、540m（平路）、468m（直播燈號）、309m（燈號） | — |
| 東鄉 | 1：1660m（通過） | — |
| ▼ | 2：1642m（燈號）、1413m（下斜坡）、1326m（燈號）、1028m（Section開始）、1000m（平路）、989m（燈號）、900m（Section通過）、680m（限速 120）、517m（直播燈號）、357m（燈號） | — |
| 赤間 | 1：1024m（通過） | — |
| ▼ | 2：1010m（燈號）、900m（限速解除）、691m（燈號）、267m（燈號） | — |
| 教育大前 | 1：2144m（通過） | — |
| ▼ | 2：2120m（燈號）、2030m（上斜坡）、1812m（燈號）、1480m（燈號）、1151m（燈號）、973m（直播燈號）、925m（限速 120）、約850m（隱藏響號）、821m（燈號）、620m（下斜坡）、495m（限速解除）、308m（燈號）、218m（平路） | — |
| 海老津 | 1：1812m（通過） | — |
| ▼ | 2：1785m（燈號）、1480m（燈號）、1360m（下斜坡）、1150m（燈號）、821m（燈號）、364m（平路）、358m（燈號）、約315m（隱藏響號）、55m（限速 100） | — |
| 遠賀川 | 1：964m（通過） | — |
| ▼ | 2：944m（燈號）、720m（限速解除）、634m（燈號）、625m（響號）、257m（燈號） | — |
| 水卷 | 1：1104m（停車） | — |
| ▼ | 2：1046m（燈號）、772m（燈號）、408m（燈號）、320m（限速 55） | — |
| 折尾 | 同右 | 1：1989m（停車） |
| ▼ | 2：1970m（燈號）、1900m（限速解除）、1656m（燈號）、1500m（直播燈號）、1411m（Section開始）、1360m（限速 115）、1326m（燈號）、1313m（Section通過）、1210m（限速解除）、1167m（直播燈號）、996m（燈號）、840m（上斜坡）、660m（限速 95）、480m（限速解除） | 2：1970m（燈號）、1900m（限速解除）、1656m（燈號）、1500m（直播燈號）、1411m（Section開始）、1360m（限速 105）、1326m（燈號）、1313m（Section通過）、1210m（限速解除）、1167m（直播燈號）、996m（燈號）、840m（上斜坡）、660m（限速 85）、480m（限速解除） |
| 黑崎 | 1：1124m（通過） | 1：1124m（停車） |
| ▼ | 2：1058m（燈號）、1020m（限速 120）、845m（限速解除）、787m（燈號）、696m（上斜坡）、595m（平路）、546m（直播燈號）、430m（不斜坡）、369m（燈號）、252m（平路） | 2：1058m（燈號）、1030m（限速 110）、845m（限速解除）、787m（燈號）、696m（上斜坡）、595m（平路）、546m（直播燈號）、430m（不斜坡）、369m（燈號）、252m（平路）、185m（入站） |
| 八幡 | 1：1332m（通過） | 1：1333m（通過） |
| ▼ | 同右 | 2：1310m（燈號）、1000m（燈號）、671m（燈號）、434m（直播燈號）、263m（燈號） |
| 枝光 | 1：795m（通過） | 1：794m（停車） |
| ▼ | 2：779m（燈號）、約600m（穩藏響號）、530m（限速 120）、370m（限速解除）、328m（燈號） | 2：779m（燈號）、約600m（穩藏響號）、530m（限速 115）、370m（限速解除）、328m（燈號）、144m（入站） |
| 戸畑 | 1：782m（通過） | 1：783m（通過） |
| ▼ | 同右 | 2：755m（燈號）、280m（燈號） |
| 九州大工前 | 1：1507m（通過） | 1：1506m（通過） |
| ▼ | 同右 | 2：1472m（燈號）、1172m（燈號）、842m（燈號）、約495m（穩藏響號）、245m（燈號） |
| 西小倉 | 1：762m（停車） | 1：765m（停車） |
| ▼ | 2：758m（燈號）、387m（燈號）、340m（限速 45）、241m（入站） | 2：758m（燈號）、387m（燈號）、339m（限速 45）、243m（入站） |
| 小倉 | — | — |

祝君路路暢通！

製造商：SNK/夢工房　容量：3 CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：6800日圓
MEM/對應DUAL SHOCK/AVG

BY：學生 • 非洲

# ATHENA~Awakening from the ordinary life

## 序章

在西曆2000年，一個叫做WAD的美國企業，在俄羅斯的西伯利亞的地下發現了一個神殿，當中的一具神秘木乃伊，放出了一股特殊的能量，WAD將這隱藏着人類歷史的事情隱瞞，沒有向外界公開過...

過了10年之後，於WAD極東支社發出了一人個命令「由這一刻開始，監視麻宮雅典娜...」，由這有一天開始這少女的命運亦起了變化。




## SYSTEM

在大部份時間玩者都可以控制角色四處調查，找出解謎的道具，每當玩者看到畫面上有一些閃爍的東西時，走到附近調查便可以得到道具了。在玩者行動時如果畫面突然矇了的話，即是意味着雅典娜的超能力將會覺醒。在第一次覺醒了之後，玩者最基本也可以在其他人的側邊使用超能力TELEPATHY來探知他在想什麼，不過不要胡亂地使用啊！因為如果精神力不足夠時，便會GAME OVER。

遊戲中也會有戰鬥模式的，而戰鬥是以指令形式進行的，而攻擊便要輸入指令來使用超能力，至於遊戲記錄，找到SAVE POINT便可以的了。

ESP是什麼來的呢？ESP便是雅典娜的精神力，每當玩者使用一次超能力都會消耗這能量計，特別是在戰鬥時便會扣得更多，如果耗盡所有精神力便會GAME OVER，而ESP是可以利用道具回復到，其實一般來說遊戲中出現的道具是絕對足夠的，各位可以放心地使用。

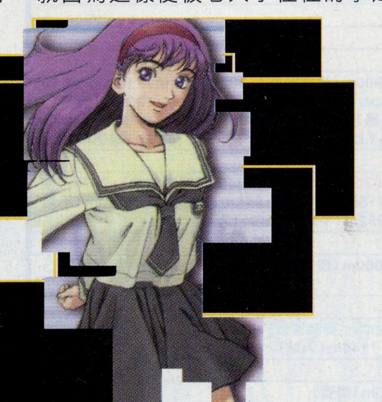


■畫面一矇便有料到

## CHARACTER

### 麻宮 雅典娜

遊戲的主角，隱藏着一股超能力，這個16歲的少女是清嶺學園高等部1-A的學生。性格活潑開朗，處事態度冷靜，勇於面對困難。某一天在體內的超能力醒覺了，就因為這樣便被卷入了種種的事之



### 椎拳崇

中國來的留學生，同樣是16歲，就讀於1-B班，是一個誠實耿直的小伙子，會一點拳法，暗戀着雅典娜，在雅典娜有危難時他一定會幫忙，因為比較害羞，所以還沒有向她表白。



### 柏崎理香

是雅典娜自小學以來便一起的親友，亦是雅典娜的同班同學，感情豐富的少女比較喜歡說話，大部份時間都是跟雅典娜一起的，在她身邊亦發生各種特別事件。



### 真里（マサト）

是雅典娜在水族館遇上的神秘少年，雖然只是8歲，但是卻很成熟。

### 三宮芳宏

是清嶺學園高等部的社會科教師，也是雅典娜的班主任，32歲。

### 高沖清乃

35歲的女科學家，在WAD負責研究工作，對自己所研究中的事開始懷疑。

### アストライオス

跟雅典娜的超能力有關的人，同樣地是有着超能力，經常騷擾雅典娜。



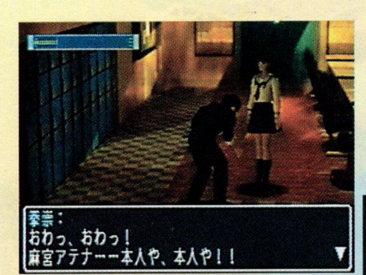

## 第一章•醒覺

在一個實驗室內正進行着一個研究，而在研究所內的用以研究DNA的恐龍突然發狂，並攻擊工作人員，最後研究主任高沖清乃便決定犧牲這一次的實驗結果，命令大型兵器攻擊恐龍。事後當高沖跟並木説回剛才的事的時候，有一隊神秘的人出現，話不二説便將並木幹掉了，之後他們便把高沖帶走了。而在WAD極東支社內下令監視雅典娜，並派出アストライオス執行這一次任務...

一天放學後，雅典娜便如常放學回家，到了學校門口時遇上了理香，她説遺失了水族館的入場券，希望雅典娜可以幫她一起找，最先要找的地方便是自己的班房1-A，在途中玩會經過不少的地方，可以順道調查一下找出在各地方的道具。玩者記得要在1-C的門口跟兩個女生及綾小路文磨呂説話，在1-B班門口會見到五十嵐，她説椎拳崇有事要找她，當雅典娜走到他身後時，聽到他説十分喜歡自己，説了一大堆東西之後，他才發覺身後的不是五十嵐，而是雅典娜本人，十分尷尬。

而到了1-A便會見到理香，她説要到洗手間找一找，拜託你在班房內找，在調查了理香的桌子後便會發生覺醒的EVENT，這時玩者便要輸入指令來覺醒超能力PSYCHOMETRY，在輸入完了之後，便會發現入場券是於到理香的儲物櫃內，之後在教師桌上的電腦便出現了「雅典娜覺醒確認」這奇怪的字句，接着在班房內起了異樣，而且還有一個神秘的身影在背後掠過，接着便要到洗手間找理香，但是在洗手間內的女生説理香已返回班房，這時學校便宣佈快將關門，叫學生盡快離開。在返回班房便找理香開LOCKER，入場券果然是在裏面，找到了當然開心啦，但是因為學校已經關門，所以就連班房的門也鎖上了，正當理香在擔心之際，雅典娜的超能力再次覺醒，在班房門附近的枱調查後便可以取得班房的鎖匙，這樣便可以離開。

當雅典娜到了學校大堂時，上層的書突然掉下來，在危急關頭體內的超能力再次覺醒，將掉下來的書本弄碎了，接着便趕上理香一同回家，理香便約她明天一起到水族館，不過雅典娜對那一種特殊能力感到疑惑。

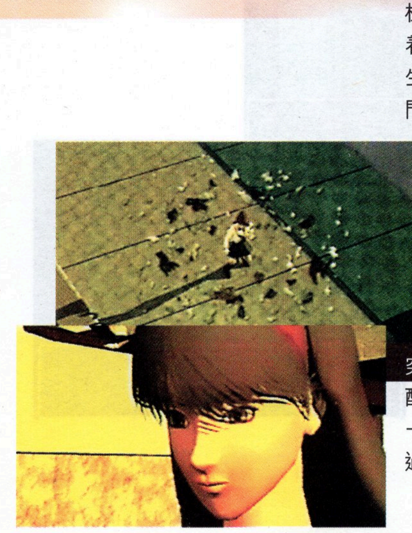


■椎拳崇傻得有趣

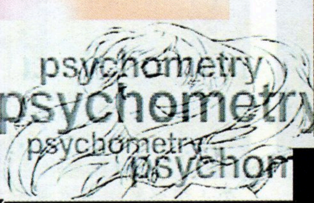




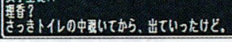
■第一次覺醒的力量



| 取得道具 | 取得地點 |
|---|---|
| 珍味乳酪 | 生徒玄關 |
| 肉饅 | 生徒玄關 |
| 櫻大福 | 1-C 教室 |
| 一口巧克力（一口チョコ） | 1-A 教室 |
| 清涼飲料 | 普通棟一階廊下 |
| 教室鎖匙 | 1-A 教室 |
| あてなっち | 1-A 教室 |
| LOCKER KEY | 1-A 教室 |










■不自覺地使用了超能力



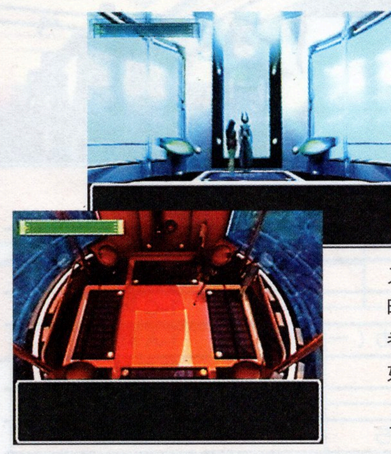

## 第二章・發動

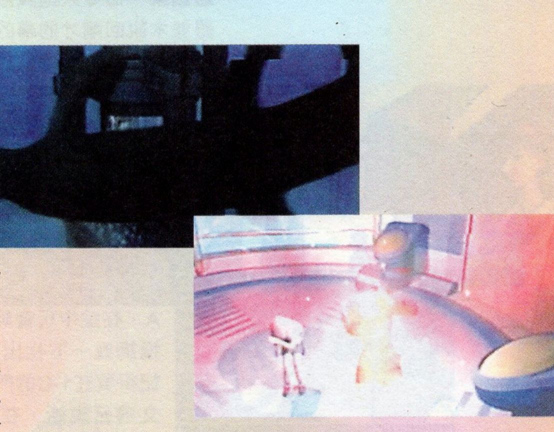
本來是約了理香一起進場，但是由於她遲到，所以只好先進場，這一個水族館是在一個人造的海底世界中，旅客要乘升降機到館內參觀。

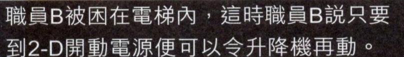
在水族館的升降機內跟3個人對話，之後便會發生覺醒前先兆，當玩者轉身後便會發現了アストライオス，在跟他對話了之後便會有覺醒的EVENT發生，順着さとし、しり及マサト使用超能力後，升降機便會停下來，接着跟しおり對話便會發生恐龍撞到升降機的EVENT，然後再跟さとし對話的話，アストライオス便會控制館內的恐龍襲擊升降機，這時候超能力TELEPORT便會覺醒，只要玩者成功輸入指令便可以逃過恐龍的襲擊，如果玩者失敗了便會GAME OVER。

成功使用了TELEPORT後便會到達了展示大堂第一A區，走前數步便會發現到理香的鏈咀，到附近的石調查一下便會有覺醒的EVENT，完了後便可以得到頸鏈，再走前便會遇到「倉庫番」，完成了後便可以在小型升降機大堂見到理香及職員B被困在電梯內，這時職員B説只要到2-D開動電源便可以令升降機再動。

當玩者經過第二連絡通路便可以見到拳崇，由於他受了傷，所以不能跟你一起行動，再跟他對話便可以得到肉饅。在沿路會得知水族館四處都開始滲水，所以必須盡快離開。要離開就要由職員用通路那裏走，先到職員用通路調查，發覺因為電源關係而不能使用，所以當務之急必先要恢復電力供應，在2-C的職員C便會告知開動後備電的地方在2-D，找到了之後是要解開電源操作才可以開動電源，只要順序按動左、中、右便可以恢復電源。恢復電源後便再到職員用通路，但是卻發覺開門是要密碼及CARD KEY的，知道密碼的人便是2-B的職員C，不過他不肯講，只要對他使用超能力便可以知道密碼便是「10540102」，接着便是要找出CARD KEY DA，之序便是先要對2-A的職員E使用超能力來知道CARD KEY DA的警備箱的密碼是「3342」，另一個警備箱便是在1-C，在那　可以得到保險箱的鎖匙，到2-A開了保險箱後便可以得到CARD KEY DA，同時アストライオス也會突然出現。

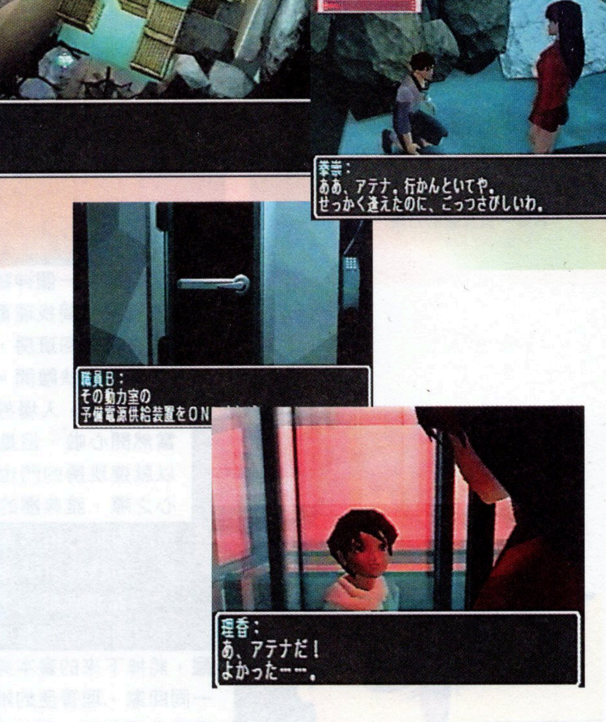


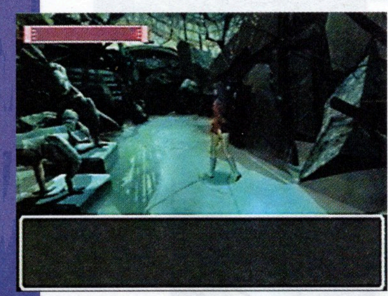




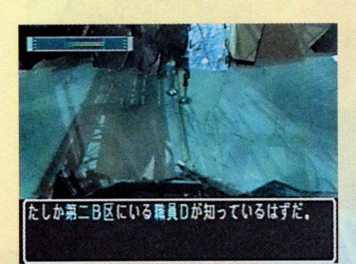


■獨有的Game Over畫面



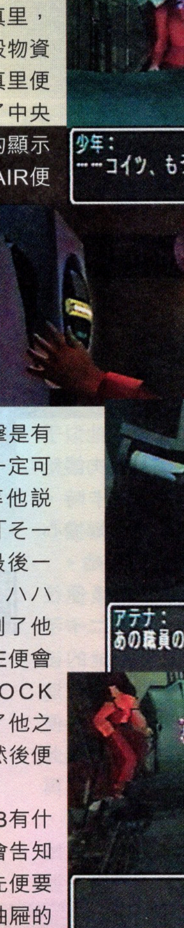



■先到這　開動後備電




■身後的職員C會告訴你誰人會知道密碼

打開了職員用通路後，便會遇到在升降機內見到的真里，他會伴着玩者直到抵達一般物資搬入出升降機，到了那 真里便會乘升降機先行離開。到了中央動力室之後便會發覺在旁的顯示器壞了，這時超能力REPAIR便會醒覺，把顯示器修理好之後便可以跟現香對話，得知他們安全之後，アストライオス便會出現襲擊你，他會操控在通道兩邊的吊臂攻擊你，玩者要避開攻擊走到他的面前，而他的攻擊是有一定的規律的，第一步是一定可以通過的，第二步便要等他説「はつ！」時才行，當他説「そーれ！」便可以行第三步，最後一步便要待他説「ヒヤーッハハハッ」才行便可以完成，到了他面前超能力SHOCK WAVE便會覺醒，然後便要利用SHOCK WAVE來攻擊他，在攻擊了他之後，他便會破壞後備電源然後便離去。





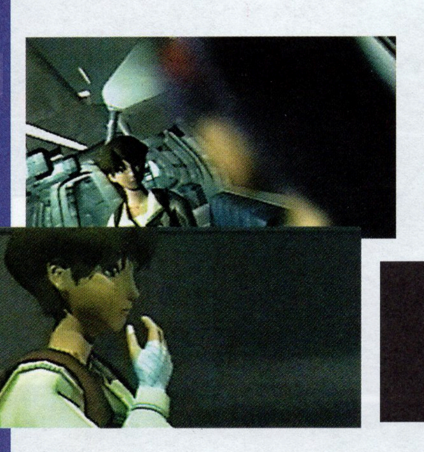

その先のコンピュータルームに、緊急排水装置のシステムがあるんですよ。

趕快到顯示器問職員B有什麼解決的方法，這時他便會告知打開排水系統的方法，首先便要到職員事務所中找出他的抽屜的鎖匙，然後在阿部的抽屜中取得職員ID，以及在那兒使用超能力便可以知道「12721211」這一個密碼，之後便要到控制室，要注意一進入控制室便會開始倒數，在電腦室的門口可以得到逃生手冊，只要調查過後便知道要在電腦中輸入L型密碼「74123」，利用一個密碼便可以使用點火銃來開動排水系統，突然在雅典娜的腦中出現了理香被恐龍襲擊的情況，這時玩者便要輸入TELEPORT的指令前往救助理香，當恐龍準備攻擊時雅典娜剛好出現，她發動了超能力將恐龍殺掉了，在一陣光芒之後便是滿地的鮮血，雖然是救了理香，但面對這樣的情況她心內受了一個很大的打擊。





| 取得道具 | 取得地點 |
|---|---|
| 薯片（ポテトチップス） | 小型升降機大堂（小エレベーターホール） |
| 肉饅 | 第二連絡通路 |
| 茶 | 展示大堂第二B區、職員用事務室 |
| 炸麵包圈（ドーナッツ） | 職員用中央大堂 |
| 清涼飲料 | 控制室（コントロールルーム） |
| 理香的鏈咀 | 展示大堂第一A區 |
| CARD KEY DA | 展示大堂第一C區 |
| PASSWORD 其之一 | 展示大堂第二B區 |
| PASSWORD 其之二 | 展示大堂第二A區 |
| 機之鎖匙 | 職員用事務室 |
| 職員之 ID CARD | 職員用事務室 |
| PASSWORD 其之三 | 職員用事務室 |
| 點火銃 | 電腦室（コンピュータルーム） |
| 逃生手冊（非常マニュアル） | 電腦室 |
| 頸鏈 | 展示大堂第一B區 |



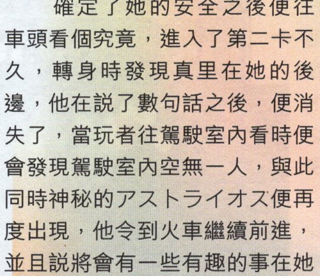


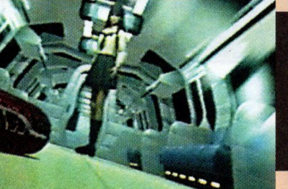

## 第三章・別離

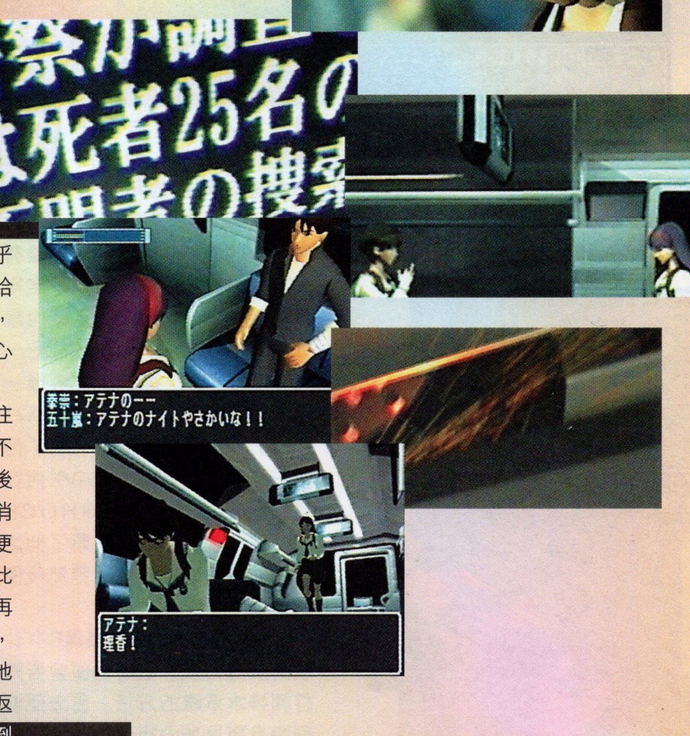
水族館的事總算告一段落，第二天在火車上看過了新聞之後覺得十分難過，雅典娜也在車上遇到了理香，但是她似乎怕了雅典娜不太想說話，到了第五卡便可以見到拳崇及五十嵐，拳崇他似乎經已痊癒了，還送了一個肉饅給你，正當玩者想前往第4卡時，車子便突然停下來，雅典娜擔心理香的安全便立即回去找她。

確定了她的安全之後便往車頭看個究竟，進入了第二卡不久，轉身時發現真里在她的後邊，他在說了數句話之後，便消失了，當玩者往駕駛室內看時便會發現駕駛室內空無一人，與此同時神秘的アストライオス便再度出現，他令到火車繼續前進，並且說將會有一些有趣的事在她的朋友身上發生，之後在返回第六卡的時候發現理香倒在地上，アストライオス又再出現，他控制了拳崇等人，於是便進入了戰鬥，不過不要接近他們免得受到攻擊，先走到拳崇身邊發覺他昏迷了，之後在原地考慮了3次之後便決定用SHOCK WAVE，在使用兩次SHOCKWAVE Lv.2之後便可以令他們倒地。

但是在戰後花了不少的氣力，不能對付到アストライオス，幸好有PHYSCO SHIELD的保護，但是又再一次被アストライオス逃走了，回頭一看時發覺身後的理香已經十分害怕自己，而車卡也快要分開，但理香已不想再跟雅典娜一起了，寧可自己留在車於之中，不再理會雅典娜，雅典娜覺得失去了朋友，所以十分傷心。













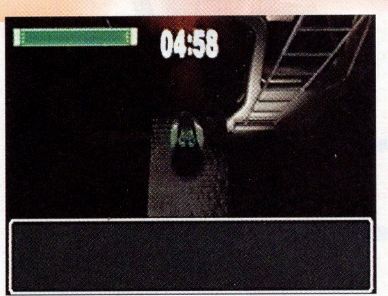



ATHENA
Awakening from the ordinary life™
©SNK 1999 ©YUMEKOBO 1999



另一方面車卡已經嚴重損毀，唯有冒險爬上車頂，爬到車頭時便可以進入駕駛室之內，但是列車已經失去控制，還有因為所有的緊急煞車器都壞了，所以情況十分糟，調查過所有的緊急煞車器後，她便會使用超能力REPAIR來維修煞車器，在返回駕駛室之時，アストライオス又出現阻撓雅典娜，他說現在你還有3個站的時間另車頭跟其他的車卡脫離，否則必死無疑。

在駕駛室內要令車卡脫離，必先要解開密碼，玩者要將85316將一堆數字變為00000便可以，第一格每按一次便加1，第二格每按一次便加2，如此類推，不過要記得是會進位的，在列車停之後，雅典娜亦暈倒在地上，後來被WARM的人救了。




■玩者要在這裏爬上車頂






| | |
|---|---|
| 肉饅 | 第五車輛 |
| 粒狀啫喱 | 第四車輛 |
| 櫻大福 | 第二車輛 |




■調查過所有煞車器後便會使用REPAIR



製造商：翔泳社
發售日：發售中　　售價：5800日圓
SLG / MEM

TEXT：怪傑

# 後夜祭 -a sherd of youthful memories-

## 充滿青春氣息的日記！！

## 片山小百合

10月4日～10日
**笑啦！**
在工作中，突然的一片燦爛陽光，就在這個時候，小百合拿着相機向主角拍照。

10月10日
**SHOWER SCENE**
在裕太提出到浴室進行偷窺後，主角亦都跟隨他們。當見到年青的女孩洗澡後，他們都不約而同地流鼻血。

10月4日～31日
**午飯休息**
在連日來準備學園的工作，令到每個人的食慾大增，就連小百合都不例外。

10月4日～31日
**出外買東西**
當二人出外買東西的時候，主角和小百合開開心心的談天。

10月4日～31日
**放學**
放學後，與小百合一起回家的主角在途中談及準備學園祭的事時說想令花盛放。

10月11日～17日
**看見照片的片山**
在夕陽的街中，發現小百合櫥窗前看見一張在戰場上拍攝的戰爭相片，之後主角便問她的將來志願是否和相機有關。



10月11日～17日
**Miss Contest大騷動**
主角發現在課室前發現有一班人，原來是因為本日的校內新聞刊登「Miss Contest」而聚集在這。

10月18日
**在鎌倉約會**
今日是首次和小百合約會的日子，但她很細心的將一天的約會路線設定好。

10月18日～24日
**倒霉的片山**
在工作的時候，各方面的人都依賴小百合，而她在途中不小心的打翻了盛載油漆的容器。沒有了自信的她已經主角鼓勵而從新繼續工作。

10月18日～24日
**出路問題**
小百合的將來並是不由她決定，因為她的父母和教師都推薦她入讀東京的女子大學。

10月25日～31日
**片山的愛情觀**
在工作時，與小百合的交談中，主角問及有關「戀愛」的時，非常單純的告知其重要想法。

10月25日
**在泳池約會**



在星期天，接到小百合的電話，約主角到室內泳池約會。在泳池裏，主角見到穿著比堅尼的小百合時，就連連日來的工作疲勞都在一瞬間被吹走。二人在這次約會中感到都很開心。

11月2日
**在學園祭約會**
學園祭的首天，主角和小百合都在學園中食得飽飽的，但她仍要杯裝雪糕。

11月3日
**請你在我身旁**
因為小百合的一句「請你在我身旁」，而令到主角浮現出喜悅的笑容。

11月3日
**討厭拍照？**
因為小百合穿著的服裝，而成為相機的狙擊目標。這樣令到喜歡拍攝的小百合討厭被別人拍照。

11月3日
**最後的晚餐**
小百合很不滿走進來。她覺得「最後的晚餐」很不吉利。

## 橋本理佐

10月4日～10日
**理佐是否很瀟灑**
突然其他班別的男生叫了理佐出班房。悟漏出口風「被邀請在後夜祭跳舞？」給主角知道。

10月4日～31日
**午飯休息**
在午飯休息時，主角聽到理佐的告白。不過只是對她的朋友一悟的思念。



10月4日～31日
**出外買東西**
理佐邀請主角一起出外買東西，當然是為了要主角來搬東西。

10月4日～31日
**放學**
主角在樓梯見到理佐腳痛的樣子，便送她回家。在途中憶起年幼時的回憶。

10月10日
**Shower Scene**
知道「令胸部變大的方法」的理佐，便立刻在浴室中實行，究竟有沒有效果呢？

10月11日～17日
**搬移**
在工作時，主角在隔鄰的課室見到理佐很不安全的站高，將LOCKER上的箱子搬下來。

10月11日～17日
**理佐的寶物**
主角在理佐的房間中發現一個細小的盒。當打開之際，卻被見到的理佐制止。



10月18日
**在鎌倉約會**
在陽光普照的星期天，主角和理佐在海邊一起踏單車。在清爽的空氣下，二人都玩得很開心。

10月18日～24日
**被目擊！**
在隔鄰的課室裏，主角和裕太在男仔群中談天的時候，即場被理佐見到。

10月18日～24日
**爭執**
主角和裕太冷落理佐時間，而在一次與主角發生口角時，突然說出絕交宣言。

與「爭執」同一日
**在體育倉庫的一晚**
二人到體育倉庫時，不小心被從外開的門關在其內。因為所有人經已回家，所以二人只在那裏渡宿一宵。理佐因此芽生出超越青梅竹馬的感情。




10月25日
**泳池的約會**
理佐和主角到室內泳池游泳。當見到天真無邪的理佐時，覺得她十分可愛。

10月25日～31日
**和好如初**
在體育倉庫事件後，理佐和主角的惡劣關係便一掃而空。

10月25日～31日
**去年的學園祭**
放學後，當談及去年學園祭的話題時，主角知道理佐便是戀愛的纖細類型。

11月1日
**生日的提議**
理佐的生日就是文化祭的最後一天。理佐十分期待主角的禮物。

11月2日
**學園祭的約會**
學園祭的第一天，正在游蕩的主角被理佐捉住，而一起回去。

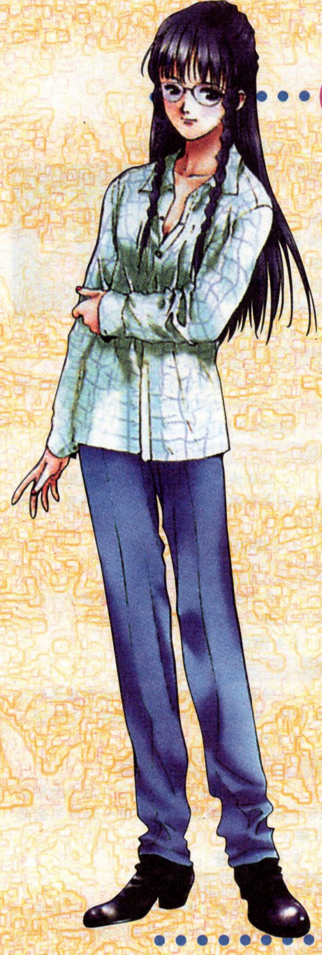
11月3日
**拚命演出**
主角正努力緩和等得不耐煩的客人，而理佐亦進行幫助，不過之後二人便吵架起來。

11月3日
**模擬店**
理佐見到主角並不積極的招攬人客，於是親自出馬。

11月3日
**過雲雨**
主角和理佐一起在在起飛跑道時，突然下雨，令到理佐擔心在飛行時發生危險，這時晴天卻再次出現。



Illustrated By美樹本晴彥



## 細川郁美

10月4日~31日
### 午飯休息
二人在午飯休息時一起渡過。當談及料理的話題時，更交換二人的便當，而愉快地進食。

10月4日~31日
### 放學
放學後，郁美希望「將來用點錢買梳化和睡床」好好地過生活。

10月10日
### Shower Scene
主角與裕太潛入女子浴室，卻見不到想見的光景。

10月11日~17日
### 真的不中用？
在工作時，不小心被鎚仔搥打自己手指的郁香。原來，她的雙手已貼滿了膠布。

10月11日~17日
### 與田中爭執
細川指摘田中工作怠慢時，因被他反駁，所以意氣之下摑了田中，而且她更衝出班房。

10月18日
### 鎌倉的約會
首次與細川約會。不繼乘坐電車到知道的地方遊覽，最後演變成一個小旅行。

10月18日~24日
### MAKE UP
在工作時，鈴木幫郁美化妝，令她更加豔麗。不過，因為害羞而混亂起來的她卻聽不見周圍的贊賞。




10月18日~24日
### 轉校的說話
在學校天台，主角聽到從她口中說出在學園祭的最後一天之後，她便會轉校的驚訝消息。最後二人都決定出盡全力令學園祭更加豐盛。

10月25日
### 泳池的約會
這次便是第二次約會。在泳池中見到穿著非常合身泳衣的細川時，覺得比預想還要漂亮和豔麗。

10月25日~31日
### 緊張得很
細川的樣子好像怪怪。冷靜沉着的她很容易緊張起來，為何會這樣的呢？

10月25日~31日
### 睡着了的細川
在連日來不斷工作時，主角在隔鄰課室見到正在睡着的郁美。




11月1日
### Last Dance
學園祭前的深夜，郁美邀請主角到體育館。告訴主角她會在學園祭結束後便會飛往柏林，所以她不能出席舞會。主角便握住郁美的手一起跳舞，而達成她的最後願望。




11月2日
### 學園祭的約會
學園祭當日，二人在校內一起視察敵情，而他們都樂於這氣氛之中。

11月3日
### 扮魔女的委員長
見到鬼屋的盛況，主角便跟隨郁美而好好的傾談。

11月3日
### 美麗的圍裙
郁美在調理係十分活躍，而穿著圍裙的姿態令主角覺得她好像新婚的。

11月3日
### 飛翔宣言
雖然被老師看到，為了令人力飛行機可以航行，所以郁美在校內告知所有人。

## 伊藤沙繪

10月6日
### 窗旁的少女
在班內得不到協助的主角，在隔鄰課室中見到一個孤獨地望着窗外的少女。她的名字是伊藤沙繪。

10月6日
### 新加入
經過主角的遊說，沙繪終於表明參加成為實行委員。不過要與內向的沙繪熟絡,就必需要點時間。

10月4日~10日
### 跌落樓梯
在午飯休息時，沙繪見到主角而想嚇他，但她卻從樓梯跌下。

10月4日~31日
### 出外買東西
沙繪與主角一起出外買東西的途中，二人買了點東西吃而成共犯。

10月11日~17日
### 與細川吵架
因為自己的獨行獨斷，令工作增加了。不能和其他人一起工作的她受到細川的指摘。

10月11日~31日
### 七不思議
在校內多次發生的怪話題，令表示沒有興趣的沙繪亦關心起來。

10月11日~31日
### 模礙店
在放學後，主角與沙繪談到墨魚的材料話題。

10月11日~31日
### 飛行機
主角與沙繪在運送飛行機機翼的零件時，沙繪透露了她年幼時希望在天空中飛的憧憬。

10月11日~17日
### 哼歌
在天台發出響亮而明朗的歌聲。原來是由沙繪唱出，而歌曲正是她心想的，真是意外。

10月18日
### 鎌倉的約會
在假日裏，沙繪與主角一起往鎌倉的古寺。在那裏可以看到櫻花盛開以外的樣子。

10月18日~24日
### 繼續等待
放學後，沙繪接手主角被委託的作業。不過，沙繪在結束後仍然默默地繼續工作。

10月18日~24日
### 找到心愛的人
理佐走到主角身邊好像拷問的問主角和沙繪戀愛的原因。

10月25日
### 泳池的約會
臨時邀請主角到室內泳池約會的沙繪在穿著泳衣後好像有開心的感覺.

10月25日~31日
### 便當
沙繪將自製的便當給主角。從味道感覺到將她感情放進去多過放調味料。



10月25日~31日
### 過勞暈倒
下課後的工作途中，沙繪暈倒而被送到保健室。因為連日來的工作令她的精神十分疲勞。



11月1日
### 伊藤的心思
文化祭的前一晚，沙繪在滿天星星的情況下告訴主角，埋藏在內心的秘密。



11月2日
### 學園祭的約會
學園祭的首日，主角與沙繪在校內遊覽，沙繪終於不是一個人渡過文化祭。

11月3日
### 監護人的心情
被叫到占卜小屋的沙繪發覺都沒有成果，只有依靠主角的船幫助。

11月3日
### 短小的路線
在招攬顧客方面，沙繪仍然不習慣。理佐提議她賣給少女的銷售路線。

11月3日
### 飛行機停放處
在乘坐飛行機前，主角開始做熱身見到。在最後的工作裏見到沙繪





# 池田惠理子

### 10月7日
**天台的少女**

在天台遇見的池田惠理子，因為對主角的說話感到興趣，所以參加可以尋求新刺激的實行委員。




### 10月4日~31日
**午飯休息**

與惠理子一起吃午飯的主角，被惠理子狼吞虎噬的食法吃驚。

### 10月4日~10日
**吊飾**

在課室拾到一個吊飾，原來這是惠理子的。當她在口袋中發現不見了，便走來確認。

### 10月4日~31日
**出外買東西**

在出外買東西時，惠理子指定要在遙遠的專門文具屋，令她產生了拘泥的行為。

### 10月4日~31日
**放學**

惠理子突如其來的說話，令主角不知所措。

### 10月11日~17日
**在保健室亘**

主角目擊到在保健室休息的惠理子那無防備的睡姿。



### 10月11日~17日
**製作壁板**

因為工作十分簡單，而走出課室的惠理子，被主角委託製作一個用來宣傳的壁板。

### 10月18日
**鎌倉的約會**

初次的約會，主角和惠理子去了水族館、遊艇港的JET SKI等，二人都樂於豐富的約會路線。

### 10月11日~31日
**七不思議池田編**

多次聽到學校的七不思議後，惠理子就昨天目擊到不思議的現象。

### 10月11日~31日
**模擬店**

由於模擬店出展的都和A班相同，所以惠理子便提出獨特的宣傳手法。

### 10月11日~31日
**飛行機**

飛行機的名字在決定前，惠理子提議其命名為「FLUGELS號」。

### 10月18日~24日
**惠理子的激憤**

在工作時，搬運着重物件的主角不小心的弄破了惠理子製作的壁板，而令惠理子十分氣憤。

### 10月18日~24日
**休息中**

上課時，在體育用具室拿取道具的主角發現睡眠中的惠理子。




### 10月25日
**泳池約會**

在期待的泳池約會裏，她那超群的配搭令她的黃色比堅尼更加突出。

### 10月25日~31日
**這種事有做過**

放學後，主角與惠理子一起回家時，當走過酒店街，惠理子說出令主角想不到的說話。

### 11月2日
**學園祭的約會**

在學園祭首天，主角和惠理子一起回校，之後二人便過了快樂的一天。

### 11月3日
**惠理子的占卜**

扮演占卜師的惠理子，當有顧客到訪占卜時，都會在占卜中唸出惠理子的呪語。

### 11月3日
**吸引顧客的比賽**

在吸引顧客中的惠理子，說出她能在20分鐘內吸引顧客便贏主角一個月午餐的打賭。

### 11月3日
**重要的部件**

最後檢查。惠理子和主角在打磨時，她面色一轉說出「你亦都是飛行機的其中一件零件」。

# 田中裕太

### 10月4日~31日
**午飯休息**

在午飯休息時，裕太經常說借錢，這麼之前借款呢？

### 10月4日~31日
**放學**

裕太正站在趕急回家的主角面前。寂寞的裕太與女孩沒有任何關係和爭執。

### 10月4日~10日
**裕太被拒絕**

向西園寺告白而很快被拒絕的裕太向着下次的戀愛而進發。

### 10月11日~17日
**心傾向若槻**

裕太的下一個對象原來就是若槻先生。知道無法戀愛的他感情仍在燃燒着。

### 10月11日~17日
**從窗子跌落地**

工作時，裕太突然從二樓的窗邊，垂直跌落地下，但之後卻好像無事發生的回來工作。




### 10月18日
**鎌倉的約會**

到寺院許願的裕太和主角，偶然遇見若槻先生。裕太在提議後，二人便跟隨先生的後面。

### 10月18日~24日
**調停爭執**

工作中，郁美和理佐因一些小問題而發生爭執。裕太便將她們分開，而很瀟灑地調停了。

### 10月18日~24日
**出路**

若槻先生受課時，裕太突然說出以步行來環遊世界的爆炸性宣言。




### 10月25日
**泳池的約會**

本想一班男子們一起到泳池玩的，但最後主角和裕太二人。在那裏遇到西園寺，令到寂寞的氣氛增加。

### 10月25日~31日
**男子氣慨的磨練**

在午飯休息時，裕太不知在哪裏拿了鏡子出來，說「男人身材亦都很重要」

### 11月1日
**向海說話**

在工作的最終一天，裕太和主角走到海邊，在夕陽時說出向未見的明日奔馳。




### 11月2日
**學園祭的約會**

主角與裕太二人在觀看學園祭的途中遇見福田，而二人便以猜拳來決定哪一個請客

### 11月3日
**目標是誰**

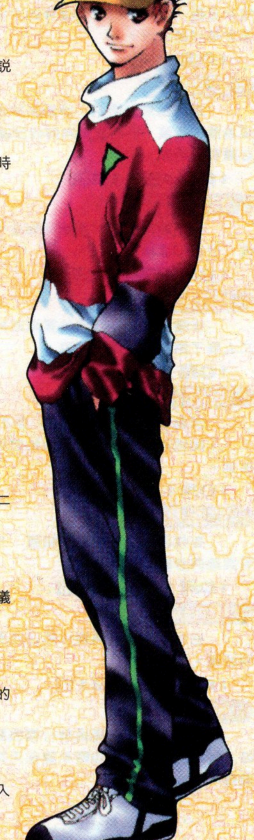
裕太本日的目的當然是舞會，但他會邀請哪一個心儀的女孩呢？

### 11月3日
**試食**

裕太和主角為了視察敵情，二人便到訪西園寺A班的模擬店，但那裏卻變成超高級料理店。

### 11月3日
**最終特訓**

裕太在主角準備飛行前，將「飛んでれら君5號」搬入停車場。





## 鈴木悟

10月4日～10日
**喜歡同性？**
走進主角課室的福田向主角說「鈴木前輩有喜歡同性的疑惑」。



10月4日～31日
**午飯休息**
忘記帶便當的主角與他一起吃重型便當，結果主角吃得飽飽的。

10月4日～31日
**出外買東西**
主角在出外買東西時被悟喚停了，而他拿了職業電話簿給主角。

10月4日～31日
**放學**
與悟在放學時，當說起在今日發售的遊戲，令忘記預訂的悟想起來，之後便忽忙的跑去購買。

10月11日～17日
**RELAX**
雖然工作順利，但並不圓滑的實行委員，在悟的一聲「開心的工作」令到當中的氣緩和。

10月11日～17日
**焗曲奇餅**
工作中，突然瀰出陣陣香味，原來是悟焗出來的曲奇。悟真的有料理的天份。



10月18日
**鎌倉的約會**
被悟邀請出外遊玩的主角在遊艇停泊處與悟一起參加海軍活動，這樣就渡過了充實的一天。

10月18日～24日
**冷靜**
發覺做來做去都沒有進展，令到實行委員之間出現分歧，悟究竟會用什麼辦法令仔們冷靜下來呢？

10月18日～24日
**算命紙牌**
午飯休息時，悟被女孩包圍了，原來悟正利用算命紙牌進行占卜。聽說他的占卜百發百中，主角便要悟占卜學園祭的結果。究竟結果如何呢？



10月25日
**泳池約會**
與悟一起到消遣泳池的主角在那裏遇見有情報屋之稱的福田。

10月25日～31日
**煩惱一掃空**
煩惱着舞會伙伴的主角在悟的一番鼓勵之言下一掃而空。

11月2日
**學園祭的約會**
沒有和女孩一起而感到孤獨的主角卻和悟在學園祭玩得很開心。

11月3日
**悟的占卜**
悟在展出時以最擅長的占卜來表演。不過主角就整理一下想占卜的女孩們。



11月3日
**燒墨魚丸**
悟正在煩惱燒墨魚丸為何會是墨魚丸，這樣激烈的問題，他很認真的去想。



11月3日
**萬全的準備？**
飛行之前，主角和悟站在飛行機前，得到悟的忠告。

## 竹下翔

10月8日
**悲哀的天才**
因腳傷而放棄足球的翔被主角邀請做實行委員，而他究竟會否參加呢？

10月4日～10日
**竹下的不擅長**
竹下的沉默寡言令他不大受女孩歡迎。實際上，是因為他不擅長與女孩交際。



10月4日～31日
**午飯休息**
覺得準備工作很有趣的竹下在主角輕浮的語氣下，令竹下不再生氣主角。

10月4日～31日
**出外買東西**
主角為了搬買回來東西，便與竹下一起去買「竹下大明神」，雖然有點害羞，但二人沒有什麼事發生的。

10月4日～31日
**放學**
竹下向主角「有想看的電視節目」，而主角則反問「難道你沒有錄影機？」

10月11日～17日
**竹下的腳**
足球部的隊長叫了竹下出來，希望他再次復歸戰線，但他的腳……

10月11日～17日
**受女孩歡迎**
做事爽快的竹下在女孩之間亦都頗出名。被拉拉扯扯的竹下緊張得到達極點。



10月18日
**鎌倉的約會**
假日，竹下與主角一起出外遊玩時，遇上了福田，而三人在斜波上進行馬拉松比賽。

10月18日～24日
**還有什麼放不下**
放學後，一個人站在操場上的竹下踏着足球，難道還未捨棄？



10月18日～24日
**背起主角**
工作時，主角被重物夾傷了腳，見到的竹下面色一變，不理會自己的腳傷，背着自己到保健室。



10月25日
**泳池的約會**
一起到消遣泳池的主角和竹下，遇見若槻先生。

10月25日～31日
**到遠處買東西**
由於班中的要求下，主角與竹下只好到比較遠的地方買東西。不過拿着重物四處走時，卻掀起風波。

10月～31日
**打氣**
主角與竹下為進入第2次預選的足球部現場打氣。雖然沒有說出來，但擔心的觀察足球部的進退。



11月1日
**一起踢足球**
工作的最後一天，A組在操場上等待竹下，他們說了「一起踢足球」後，竹下便微笑的走過來。

11月2日
**學園祭的約會**
學園祭首日，主角與竹下在校內徘徊時，發覺竹下的表情比一個月前的他更為開朗。

11月3日
**竹下發怒五秒前**
雖然被球擊中的竹下好像沒事，但再次被擊中的話……

11月3日
**不滿的竹下**
不滿模擬店服裝的竹下在若槻先生的一句「很相襯」，而決心再繼續進行任務。

11月3日
**排解萬難**
為了確保飛行機起飛跑道的安全，竹下不斷將跑道上的小石頭拾起。



## 若槻恭子

10月5日
**登場EVENT**
在準備文化祭前，主角的班別上任了一個實習生，實習期間為文化祭的一個月。

10月8日
**回憶**
若槻先生在工作途中出現。和過去沒有改變的文化祭熱鬧氣氛，令她想起昔日的記憶。

10月9日
**初次上課**
若槻先生第一次授課的那日，在學生面前因緊張而表現失儀。

10月11日~24日
**是否應做教師？**
若槻先生失敗後沒有了自信，主角便說「不放棄的話夢想便會實現」來鼓勵她。

10月30日
**開始習慣**
開始再步向夢想的若槻先生充滿自信教她的課堂。

10月30日
**指摘池田**
在上課時，池田因英語錯誤而受到若槻先生指摘，之後若槻先生亦將錯誤糾正。

10月25日~31日
**好像前委員長**
若槻先生見到主角時，令她連想起高校時代的文化祭實行委員長。

10月25日
**泳池的約會**
與竹下等損友到泳池後，主角遇到穿着泳衣的若槻先生。

## 西園寺 茜

10月5日~11月1日
**代表會議1~5**
集合各班別的學園祭實行委員舉行代表會議，A班一主角，而B班的代表就是西園寺。西園去隨時會查秦A組的動向。

10月11日~31日
**幫助！**
工作後，主角為了爭取時間而一個人留下工作，之後西園寺出現，而且更幫助主角，所以她基本上是一個溫柔體貼。

10月11日~31日
**所有人已回家**
由於B組討厭西園寺的獨裁，所以全部人走回家中。失落的西園寺便喝罵主角。

10月25日
**泳池的約會**
與田中一起到消閒泳池的主角遇見西園寺，而見到二人的西園寺笑盈盈的。

11月3日
**展出EVENT**
在A組和B組的決戰日裏，充滿自信的西園寺走到主角面前高聲勝利宣言。

## 福田由香

10月11日~17日
**遺失MEMO**
福田遺失完全網羅了校內DATA的MEMO紙，所以當日所有人都知道這情報、知道那情報。

10月18日~24日
**蜜瓜包**
午飯休息時，福田在主角身邊出來。如果不被她看到吃得飽的樣子，之後可能發生恐嚇的事情。

10月25日~31日
**福田是哪一班？**
雖然福田經常在主角身邊收集情報，在想深一層後，卻發現沒有福田的個人DATA。究竟她是哪年級哪一班呢？

10月25日~31
**怪藥**
在科學室前發覺有點異樣而感到擔心的主角在窺視後，原來是福田用燒瓶製造發出怪味的藥。



10月25日
**泳池的約會**
與悟一起到消遣泳池的主角偶然遇上福田。從發出光輝的福田眼睛中見到主角和悟的合照。

# 共通EVENT

## おばけ屋敷（鬼屋）

10月5日
**鬼屋 1**
隔鄰的班別亦都同樣展出鬼屋。

10月5日
**鬼屋 2**
鬼屋的名字就是MYSTERY HOUSE。

10月4日~31日
**幽靈傳說**
「幽靈出沒？」震撼整個學園。

10月4日~31日
**學園七不思議**
這個傳說是從有情報屋之稱的福田由香口中聽到。

10月4日~31日
**幽靈的惡作劇**
辛勞地製作的大型道具受到破壞，究竟是否幽靈所做的。

10月4日~31日
**捕捉幽靈 1**
隱藏而等待着的主角們。幽靈會否現身呢？

10月4日~31日
**捕捉幽靈 2**
男子組終於找出幽靈的正體，原來是一隻猴子。



10月4日~31日
**幽靈騷動的結局**
福田的情報說已証明就是校內的猴子。

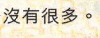
10月11日~17日
**驅邪騷動**
西園寺的班別請了巫師在教室裏驅邪。



10月25日~31日
**不如一起化妝**
鈴木的化妝技術都在女孩之間得到好評。

11月3日
**心意一致**
所有委員穿著了服裝後，得意洋洋的迎接學園祭。





11月3日
**故障~SFX~**
在演出時，發生照明異樣，而田中則走來走去。

11月3日
**故障~服裝~**
製造服裝的材料十分薄，而有機會透出裏面。

11月3日
**故障~音響~**
播放錯了營造神秘氣氛的音樂。

11月3日
**故障~佈景~**
由於佈景沒有得到強化，而欠缺了生氣。

11月3日
**故障~宣傳~**
錯過了事前的宣傳，顯然客人並沒有很多。



11月3日
**故障~演技~**
客人無法理解委員自己的演技。

## 模擬店「たこ焼き屋」(燒墨魚丸屋)

**10月5日**
**燒墨魚丸**
最初由只是想想學園祭的事，直至見到橋木為止。

**10月4日~31日**
**西園寺宣戰**
相同是模擬店畤就必需分勝負，而西園寺便提出挑戰宣言

**10月4日~31日**
**計劃開始**
「終極燒墨魚丸」名字都要厲害過人。

**10月4日~31日**
**服裝的方向**
小百合覺得細川準備的EVENT服束過激。



**10月4日~31日**
**計劃完成**
雖然西園寺和主角仍是對立關係，但亦佩服主角他們的「終極燒墨魚丸計劃」。



**11月3日**
**DRESS UP**
女子們為了增強收入，而終於穿著了當初的服裝。

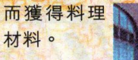


**10月11日~17日**
**燒墨魚丸大特訓1**
細川為增強戰力，主角亦都要學習燒墨魚丸的方法。

**10月11日~17日**
**燒墨魚丸大特訓2**
主角被鈴木的優秀料理才能所感動。



**10月18日~24日**
**大食大作戰**
鈴木在大食大會中取得勝利，而獲得料理材料。



**10月25日~31日**
**墨魚恐怖**
片山和橋本被活生生的墨魚襲擊。



**11月3日**
**故障~調理~**
需求與供給的齒輪好像合不起。

**11月3日**
**故障~宣傳~**
宣傳效果薄弱，到來學園祭的人好像不大清楚模擬店的存在。

**11月3日**
**故障~建設~**
建設模擬店之際，並沒有考慮下雨時的對策。

**11月3日**
**故障~接待~**
雖然生意繁盛是好，但無法應付客人亦都是問題。



**11月3日**
**故障~材料~**
如果墨魚的數量無法追到銷售的速度，亦都一場歡喜一場空。

**11月3日**
**故障~服裝~**
特別準備的服裝卻沒有適合的SIZE。



**10月10日**
**偷窺**
在10月10日，一班男子進入女子浴室偷窺正在沐浴的女孩們，而田中看到流鼻血。



## 人力飛行機

**10月4日**
**發現飛行機**
主角在校內的古舊倉庫中發現飛行機。



**10月4日~31日**
**暗礁？1**
老師表示有意反對這個計劃。



**10月4日~31日**
**暗礁？2**
因為片山的執意而令實行委員們的心被打動。

**10月4日~31日**
**職員會議的決定**
細川見到老師認為無法完成的樣子。

**10月4日~31日**
**若槻老師的說話 1**
西園寺會遵守對主角的諾言。

**10月4日~31日**
**若槻老師的說話 2**
在倉庫發現飛行機後，若槻先生表示曾經製作過。



**10月4日~31日**
**假設安裝**
實行委員嘗試組合飛行機。



**11月3日**
**想它飛行?**
最後緊頭只可以在學校側的停車場起飛。

**10月11日~17日**
**飛啊！飛行機**
因試作的模型飛行機在飛行時失敗而終結了。



**10月18日~24日**
**駕駛員決定**
因恐怕墮機的關係，究竟那一個願意做駕駛員？

**10月25日~31日**
**駕駛員特訓**
最後結果，駕駛員一職決定由主角擔當，之後便開始猛烈特訓。



**11月3日**
**故障~機身~**
飛行機不能起飛的話，便沒有了意義，所以盡早修理。

**11月3日**
**故障~尾翼~**
在準備飛行之前，主角弄斷了尾翼。

**11月3日**
**故障~操縱~**
操縱系統出現了問題，而很大機會墜機。

**11月3日**
**故障~主翼~**
因主翼折斷了，又沒有可以替換的零件。



**11月3日**
**故障~動力~**
如果沒有了動力，飛行機又怎能推動呢？

**11月3日**
**故障~零件~**
雖然欠缺了細小的零件，但可能導致嚴重事故。



**10月10日**
**偷窺復仇編**
之前，主角他們到浴室偷窺女孩們洗澡，但被女孩從田中口中得知這事件，而她們不後悔地進行反偷窺來報復。



SNK

# 「真」拳皇大會最後決戰開幕!!

NEO·GEO

94 95 96 97 98

# THE KING OF FIGHTERS FINAL Tournament

& NEOGEO POCKET COLOR MEGA TON SHOW

主辦




協辦

S.C.E.H., GAME PLAYERS, GAME WEEKLY, GAME PLUS, CO-CO! 雙週刊, EZ,

鄺氏拳皇98漫畫,精密電腦公司, 恆景電子遊戲公司, 天下少年週刊, Ex-am 週刊, GAME世紀,吉達貿易公司, D.P.I., 電台節目倫住黎試奸爸嗲。

預賽協力及參賽者

開幕戰：葉彥誠, 貳回戰：鄧灝昇, 中大代表：毛威龍, 澳門歡樂天地:劉寶麟,陳宇光, 九龍城 Game Show：何偉文, 加連威老道金星遊戲機中心：楊偉達, 灣仔遊戲機城,：吳文琪,陳鷹場, 大華 Virtual Zone：林樂賢,羅樂恒, 德福 Virtual Zone：李僑榕,莊曉生, 金馬倫遊戲機中心：盧朗豐, 好好遊戲機中心：陳諾謙, 貴賓遊戲機中心：何億晶。

**實施地點**

**尖沙咀廣東道33號皇家太平洋酒店9樓**

**日期**

**1999年4月5日**
**下午1:30~8:00（預定）**

**當日主要內容：**

1) 最新家庭機街機作品展示，試玩。
2) 最新Neo Print貼紙相機，試玩。
3) 即場售賣SNK日本原裝精品（限量）。
4) SNK人物扮演大集會，請將個人資料，和將扮演人物的相片寄往及將扮演人物的相片寄往SNK ASIA LTD，聯絡及安排時間。
5) 拳皇R-2大賽（少年組別 16歲以下）
6) 拳后挑戰賽（女子組別 16歲以上）
7) K.O.F. 3 vs 3 T.B.（男女混合組別16歲以上）
8) 拳皇Final大賽（男子組別 16歲以上）



特別協力

N.G.P.C. Mega Ton Show 嘉賓特別協力

CAPCOM

**參加方法及注意事項：**

1) 拳后挑戰賽　K.O.F. 3 vs 3 T.B.
   參加者必須填妥在Gameplayer、Game Weekly、Game Plus內表格後，寄回SNK ASIA LTD宣傳部收。
2) 遊戲內 全38名人物及隱藏人物12名均可使用。
3) 拳皇R-2大賽
   詳情請參閱CO-CO!雙週刊及天下少年週刊內公佈。
4) 所有非S.S.C.會員以外必須持有效入場券進場。
   入場券將在 張貼此海報地點派發。
   或付上回郵信封寄往公司索取。
   （所有入場券送完即止）
   大量豐富獎品在等你。

注意：場內不准吸煙及所有入場參加者必須遵照大會決定

Image design ：海森明



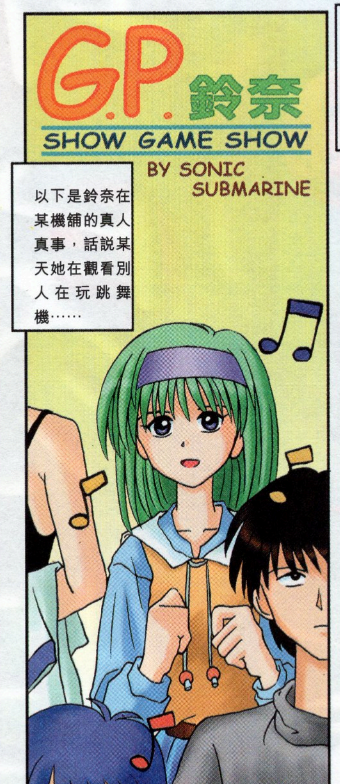

**請支持原裝正版**
**No Copy**

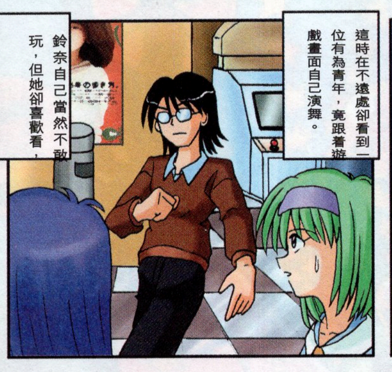


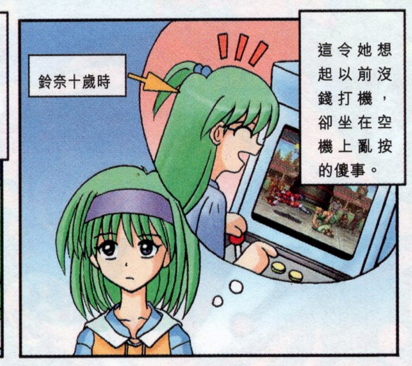
# 玩家特區

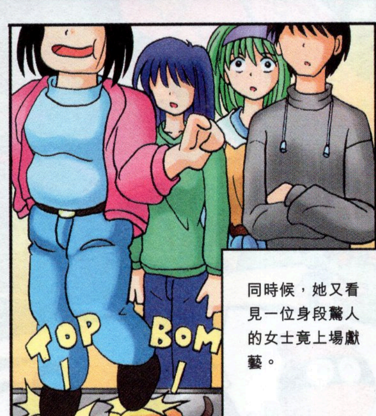
# 懊惱GAME你教

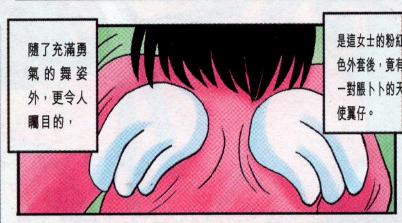
插畫：超音潛艇

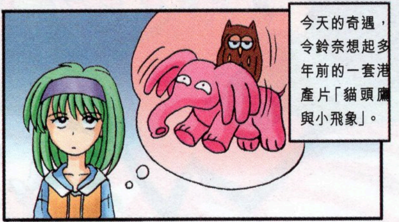


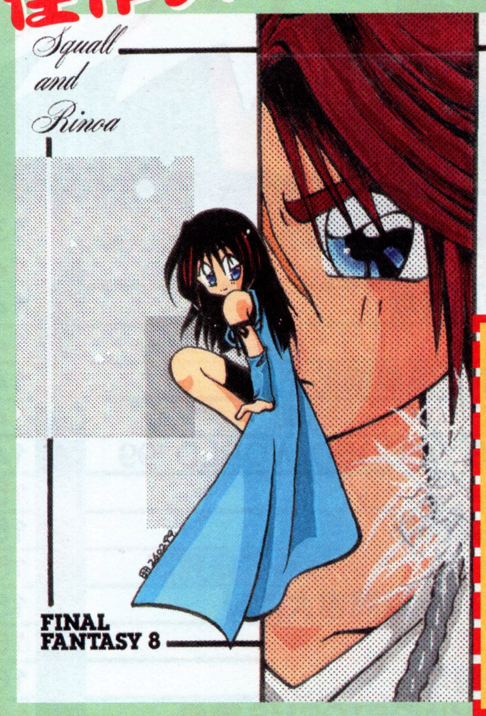




## G. P.鈴奈 MESSAGE：

很感動啊！因為我收到了由蒙古寄來的COSPLAY相(想起來真的十分遙遠)，國內的讀者真的很有誠意。還有近來的畫稿的水準越來越高，使我十分高興，而我最欣賞的便是在設計上花過心思的讀者，各位繼續努力呀！




## 佳作獎：




未熟者 18

是我執教以來最喜歡的作品，網紙使用得很好，如果這一張畫能夠使用MARKER來上色便更加好了，平面設計方面十分出色，美術字及邊界分配得剛剛好，而構圖的比例亦恰到好處，很厲害啊！




**教主大人：**

在下第一次寄信來無責任讀者擂台，先介紹一下自己在下十五歲，身在美國，講起打機這方面實在不太精，但希望大家不要取笑在下的發言，見諒見諒。

打機這東西真的很奇妙，話他簡單也不是，話他容易也不是，說他困難也未必，一句講：「話易不易，話難不難」。而且未必所有人也喜歡，但也有很多人喜歡，要得看看你是不是這類人食這種飯，而在下便是後者自己也不知為何這麼喜歡打機，可能真是天生，話說在十年前第一次打任天堂的1943（唔知有無記錯，我當時只有六歲，無可能記得這麼清楚吧！）然後慢慢地開始建立自己打機的習慣，講回來也真失敗，阿爸叫我來讀書，但我連機也帶過來，然後對機多過對書，（幸好成績也不錯）所以我父也不反對。打機有時好處，講真啊！好似我這種一天對著部機十小時也不倦的，已毫無益處，打機不像踢波等運動，踢得多身體好，但在我想了一天後，發現了一個打機的好處，便是它可以成為你的玩伴，陪伴你一天又一天。說回自己，我是一個很內向的人，朋友真的不多，而且生活圈子小。這也成了我自己經常留在家打機的理由，所以各位年青人，可以的話不要留在家日日對住部機，有時間落街踢下波好過，何必把時間留俾部機，當然，得閒打下是好的，我絕對讚成。

攻略重點：

RUBY WEAPON的戰鬥方法很簡單，一開始打你幾下，而你反擊的話，他便吸你走，簡單來說你打他一下，他吸你一下，所以開始時不要向他進攻，待完成了第一個步驟也是最重皂步驟才反攻。

步驟一：

破他這招最好的方法是先把己方二人擊倒，只要我剩下一人RUBY便會把手伸進沙中，這時才可以進攻，但這時又有問題，我方正常只得一人所以被擊倒的人不可以是Cloud，而Cloud這時立刻用Phoenix把全員復活。

(1) 把我方二人擊倒

(2) Cloud用Phoenix

步驟二：Tifa用Round of Knight兩次打解，一定要扛觸手，否則麻煩，一下的Round of Knight會自動向RUBY身體進攻，Cloud再用Minic，Tifa也一樣，因為是模彷，所以不扣MP而且HP會不停回複，不停重複Minic 將Rudy 打倒，好運的話可以三人也有份取那龐大的Ap（50，000）。

EMERALD WEAPON
Cloud : Final attach + phoenit
"Minic " materia
SPRINT SHOES
Tifa: "W Sumnor" ratheria
"Minic" maferia
Round of Knight + HP Absorm
Bamamt ZERO + MP Absorm
SPRIN SHOES
是但一人：裝有用的Materias AP和under water materia

## 佳作獎：



小丸

短評：構圖很有心思，下雪的效果在其他的地方都很出色，只是在畫面上方的雪太過大粒，可以將夜空的顏色再調暗一些，其實背景的那一些建築物可以不用畫得那麼仔細，草草的幾筆出來的效果可能還要好。

## 新欄目！！

### COSPLAY遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

## 新人事新作風！！

### GAME畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。（唯鉛筆及原子筆畫恕不接受）

### 這是你們的「編輯TOUCH！」

「編輯TOUCH！」已登了不少期了，很多謝讀者們一直以來的支持。讀者們可以在這　跟編輯們作一個交流，問一問他們日常做𧶄什麼呀？喜歡些什麼？也可以對來信的讀者作出一些回應的啊，有興趣的話便寄信來吧！

## COSPLAY遊園地



陳星 女
扮演人物：八神庵

### 鈴奈想搞事

想起以前的《遊戲誌》有一個「無責任讀者擂台」，可以讓讀者們在那　發表一些對遊戲的意見，近來又發覺不少讀者也希望重開擂台，不過這一次的形式便略有不同，由你們來信，我找編輯們來回應你們，題材主要都是圍繞着遊戲界中發生的事物，來信支持一下吧！



優秀作品：



MARC 20 男

短評：氣氛十分溫馨，蠟筆技術掌握得很好，上色十分平均，做出來的漸變效果也不俗，加油啊！

攻略重點：

EMERACD WEAPON最難應手的敵人，其實有方法打，他只會成了你的升AP工具，廢話少講，開始。在打他之前一定要到神海道中把"Glost Ship" "Morph"（未必得）取得Guide Book後再到Kalm Village那冒險者的家中換"underwater" Materia，（之前取得得Desert Rose也可以換黃金陸行鳥）。這樣戰鬥便可以放人，因為一定過二十分鐘。

EMERALD有一招AIRE TAM，扣金員田條九，破他的方法，在下選了效實用的方法"Final attack + Phoenix"取"Final attack"的方法是取得Cloud的最強武器後到黃金樂園打八場特別戰，勝出後取得。

步驟一：Tifa Round of Knight和Banimut ZERO，Cloud和Tifa不停Minic（如果在上一戰打時又升滿一粒"Minic"，一於裝在另一位同伴身上，三人一齊攻擊，注：有三粒的話，大可以叫Tifa使用Round of Knight兩次，然後三人圍攻，不出兩個Round，Enerald一定死）

步驟二：EMERALD，在第四至五Round左右用"AIRE TAM"全員死後，Phoenix自動發動，全員復活重複步驟一，直至Enerald死。各位可以去換三粒Master materias了。PS打倒他們的方法還有很多，請自己想想吧。

輝

## 編輯 TOUCH

心血

To：Game Player編輯部：

你好！！我叫Minai，第一次寫信來這兒，多多指教Special to山寺良牙さん！！

在Game Players裡得知良牙さん是聲優井上喜久子的Fans，請問你有沒有加入她的日本Fan Club呢（ごめん～我知她有沒有Fan Club...應該有吧？）嗯，井上喜久子很靚有時在voice ANIMAGE時看到她溫柔的樣子，很溫柔～讓人很舒服（笑）

至於我呢！！就加入了林延年的Fan Club「WINNERS」呢！！我十分十分喜歡他！！他唱歌好好聽（陶醉），EMU（卒業M）的歌亦十分正！！（我覺得比Wei β好）我每天也有去林延年HP「Route 884」打message給他（及Fans們）看，雖然我打的英文，但其中有幾位Fans替我譯回日文給其他人看～真的令我十分感動～良牙さん有沒有見到真人的井上喜久子呢～我就真的好想見延年樣一面哩（淚）

Minai

山寺良牙的回覆：

多謝各下的來信，現在回覆各下的有關問題。

以本人所知，井上喜久子在日本是沒有「公式或公認Fan club」的，私人開設的就不太清楚了！反而知道在「國際互聯網絡」上則有她的公式網頁，而且經常到該網頁瀏覽，地址是「http://www.ponycanyon.co.jp/manbow」。

至於本人當然是沒見過井上喜久子本人，如果真的可以見到她、與她交談、取得她的簽名、甚至是和她握手，那就十分幸福了！（相信日後如能真的做到日本聲優的話可能有機會的）

將「區」寫回「區」字，日本人當然看得明，不過並不是所有日本人也僅得這個「區」字的。

これからもよろしくおねがいします

刊登作品：

MOCHI 15 女

短評：粉彩令到畫面上有一污糟，只是少少，身體和手部看上去時好像比較生硬，要注意海水的漸變顏色。

## 攻略本

Dearest J.J.先生：

Hello！我係Asamiya Athena，希望可以早D刊登我嘅來信，Thank You！

我響No.95期見到你制作《Refrain Love 2》嘅攻略，爆機流程同攻略資料有埋出唻，好詳細喎！你係咪好似山寺良牙先生咁買攻略唻copy佢呀？咁我地D讀者咪可以唔駛買攻略本囉？正呀！第日有冇機會響「遊戲研究坊」出現呢？

以下比山寺良牙先生：

我響No.95期見到你制作《True Love Story 2》人物嘅爆機攻略，記得響No.94期又制作你自己可以追求到香坂麻衣子，森下茜and七瀨霞嘅爆機流程，點解你認為淨係追求到「香坂」係白痴級呢？點解丘野陽子係最難追求呢？

以下比G.P.玲奈小姐：

響No.95期又見到B.C.S.丹小姐畫嘅五格漫畫，真係抵死呢！又話自己LOVE咗積奇先生，仲見到晶晶小姐畫嘅靚畫，佢仲有一次用捲筒寄唻嘅畫仲靚過ALICE小姐嘅畫添！梗係啦，我畫畫D技術差嘛！所以我淨係寫信唻「編輯TUOCH」啫！

祝你地有覺好訓

ZZZ...

（爭D唔記得咗添！响No.95期嘅《SNK Hyper Neo Geo World '99》嗰part入面嗰兩個Q板人物係咪坂崎由里and坂崎獠呢？）

By:公理書院4D嘅科學痴

Asamiya Athena

J.J. 的回覆：

不是的，如果我們見到日本方面給我們的資料的詳細的，而又覺得對讀者有所幫助的話，便會刊登出來，可能在形式上跟攻略本有所相似吧！

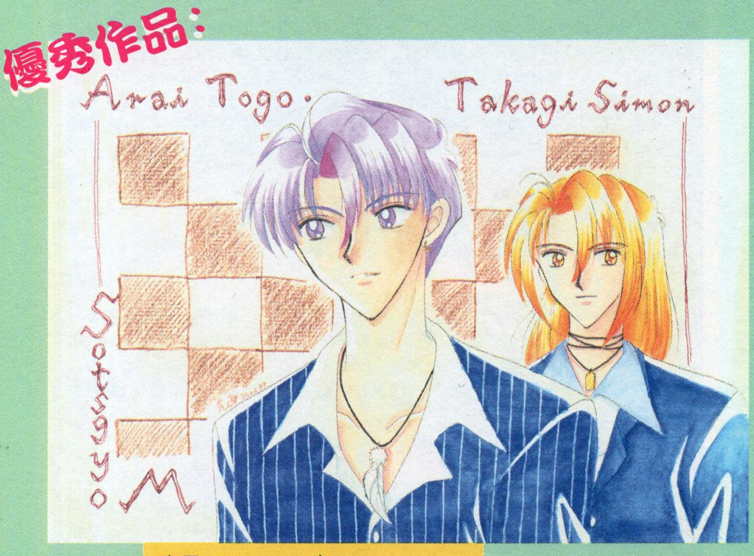
優秀作品：



鬼火 20 男

短評：COLOR COPY作品，除了眼睫毛太多之外，人物及顏色方面沒有問題，只是在背景方面比較馬虎。

優秀作品：




小霧 16 女

短評：《卒業M》也很受歡迎吧，MARKER水準不俗，簡潔的構圖在看的時候感覺很舒服，美術字的效果很好。

## 刊登作品：



SAMMI 14　　女

短評：是《天使禁獵區》的角色嗎？不過剎那的身未免太過硬了，人物的樣子不過不失吧，只是上色好像沒有心機。

山寺良牙的回覆：

文中的「白痴級」的「白痴」是指本人……如果有看「丘野陽子」攻略的話，最難追的就是她所發生的事件是會以一連串的方式出現，如果看漏了一個事件的話，其「事件鍵」便會被打斷，可能分分鐘連後面的特別事作也看不到，最「大鑊」的是這樣可能會看不到與Happy End有關的事件，令其不能達到Happy End：最近取得《True Love Story 2》的攻略本後，更發覺有二人也是出現同樣的狀況，至於是何人日後有機會的話再詳説。

G.P.玲奈的回覆：

你試下寄畫上嚟啦，不一試怎知道自己畫得如何呢？在95期的《SNK Hyper Neo Geo World '99》出現的正是坂崎由里及坂崎獠，雖然玲奈本身也不會畫畫，但卻喜歡畫。

## 招兵買馬

To Fukudaさん

得喺個《THOUSAND ARMS》嘅FANS，現在想製作一本《T A》的同人誌，你可否幫我呢？(因為現在還只是打了四份一都唔知有冇呀！嗚...)

呀！我3問你「T.A.」 多位主要女角和其他角色(主要)的聲優名單(你打爆了這遊戲)你知道吧！AND他們的角色資料，求求你給我。AND有沒有人設資料。

如果我請求你加入我們的同人誌你會怎樣呢？(不可以沉默)因為我很希望你可以幫忙。

另外，請問你喜歡那位《T.A.》的女角？我喜歡蘇迪娜&鏡花。

最後，希望你能回覆。

P.S奈戶流留的聲優是WHAT？

祝身體健康

リナ=インバース

TOリナ=インバース：

真是感到有點不好意思，因為筆者的《Thousand Arms》攻略並非做得很好，個人其實是有點不大滿意的，但難得你來信請教，筆者確實沒有推卻的餘地哩！實不相瞞，我對日本聲優的認識幾乎是零，只知道一些很有名氣的如林原惠、宮村優子、綠川光和橫山智佐等，所以很難將有份在《TA》參與演出聲優的資料一一告訴你，唯有在此刊登他／她們的名字吧。

人設方面，我只知道主要的7名角色是由草河遊也負責，其餘的則是由另一人繪畫。想請筆者加入你們的同人誌？哈，我的畫功實在差勁得很呢，但仍很慶幸得到你的邀請，確實非常感激，如果我能夠幫到手的話，不妨來信告之。至於我最喜歡的女角，唔…這是一條難度很高的問題，因為每個女孩子都有她的優點和缺點，若強行要選其中一個便唯有揀美露了，因為她真的很有趣啊。

《Thousand Arms》主要角色聲優一覽表

馬以斯——山口勝平　蘇迪娜——川上とも子
維娜——岡本真彌　卡玲——渡邊久美子
妮露沙——橫山智佐　創志——三木真一郎
武查——松本保典　瑪莉安——小櫻エツ子
芭露瑪——川澄綾子　鏡花——飯塚雅弓
美露——白鳥由里　美達莉雅——富澤美智惠
扎比路——關俊彥　舒密德——森川智之
古拉夫——廣井王子　古勒布——鄉里大輔
師匠——千葉繁　拉巴迪斯——小杉十郎太
賓迪加——岩永哲哉　皇帝——田中直夫

奈戶流留的聲優應該是生駒治美。

## 改變

各位《遊戲誌》的工作人員：

喲~呵！又給大定來信了！

首先多謝良牙，上次給我介紹了西川叶月等聲優，實在多謝！不過，可惜日高のり子的地址被相片擋住了，希望玲奈把日高のり子的地址再登一次，OK？因為我沒有她的地址就不能寫信給她啦~(笑)

94期的《遊戲誌不設防》真的很可愛啊！説真的，我很喜歡小健健的比卡超面具呢~(羨慕)MS説的世界末日...在下頭上出現了許多的問號和大滴汗...原來天草四郎也喜歡「相川七瀨」...(開心)J.J.真偉大...把自己剩一本存貨的「處男作」(？)送給讀者...嗚~(哭什麼？)非常興奮...(什麼？)原來非洲也喜歡《天使禁獵區》...感~動！！還有良牙非常偉大啊~把￥2000的月刊送給大家，不是「金錢」動人，而是「真情」動人...子濃很有趣，在人物(子濃本人？！)的面上加上「眼淚」，是否參照「周×馳」的《喜劇×王》的封面呢？每一位編者制作的都非常有趣啊！我非常喜歡這個專欄啊！希望以後仍然有《遊戲誌不設防》啊！

另外，有一件(？)事，是要請教積奇的(又名靚積)的！在93期《GPM》，積奇為大家介紹了《戰國美少女繪卷 斬空！！~春風之章~》呢？雖然只有半頁，但已感動到淚流滿面~嗚~因為我是《戰美》的FANS啊！不過嚴格來説，我是「鷺小泉」和奸角「阿仁」的FANS才對...喜歡「小泉」因為她的性格有畸像我喜歡的「利尼」...而喜歡「阿仁」是因為他有某些地方似我最喜愛的「CHRIS」，(在下是一個"愛屋及烏"的人)所以...不過《戰美~春~》的主角是「心」的弟子「緋奈」...所以非常擔心「小泉」不再登場，希望積奇你能在這　為我們多介紹一下，這個TGL公司製作的PC GAME啊！拜託！！在此之前，向你説句「THANK YOU VERY MUCH！」

祝：各位兔年工作愉快！

B.C.S丹

G.P.玲奈的回覆：

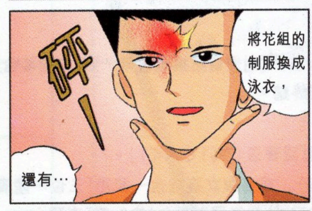
收到你的信是最近的事，所以你在信中提到的東西亦有所改變了，積奇已經離開了《遊戲誌》，而如果你要知《戰美》的資料，我可以在下一次登給你，只要你再來信便可的了。《遊戲誌不設防》有很多讀者都十分喜歡，不過這一類的專欄如果經常都有的話，便會久欠缺了新鮮感，所以一年做一次便夠了。

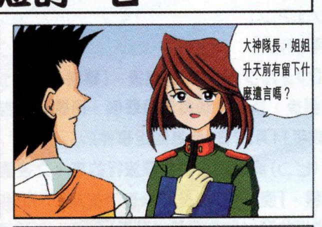
## 刊登作品：

YUN　17　　女

短評：眼睛的線太花了，上色方面可見下了心機，但是在繪畫人物方面不太熟練，手臂太粗了。

### 大神最短的一日



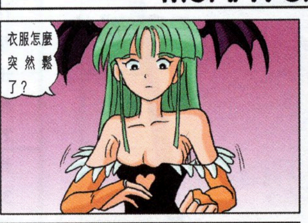









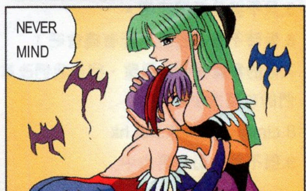

### MORRIGAN 1/2















無敵時間

致幕後黑手：

1）請問《Beat Mania Complete Mix》移植PS的機會率有多高？（本人希望連上集PS的2nd Mix Append Disc的歌曲都移植）

2）黑手有否覺得《街霸》系列的超必無敵時間大長而且出招太快？相反《KOF》無敵時間太短而出招太慢？

3）為何PS的《魔域戰士3》及《少年街霸3》會移植得那麼好？那將推出的《月華之劍士》及《KOF 98》會否這樣移植？（要詳細答案，唔該）

4）請問貴刊所有編輯的PS有否換過IC（意思是改機）？

5）聽聞今年的《KOF》名稱會改為《The King of Fighters F(Final)》，是否真的？（這個消息是從「亞是」的「精靈一族」得來）

6）為何《SF Ex2》移植家用機都未有消息？

7）現在買DC是否仍未合時？（因本人覺得她出Game太過少）

8）可否為《Beat Mania Complete Mix》作歌曲詳細介紹？

9）在《Tales of Phantasia》中，本人在未來阿魯雲尼斯達之都中的藥屋，置滿2001元上以上都得不到入場券，何解？

10）究竟未來的達奧斯城在那裡，是否要進入常暗之鎮一西北方的洞穴裡？

11）再承上題！為何在夫利斯基中都找得都海盜的子孫？（已經有超級市場裡找過）

多謝解答！祝身體健康！

ARTO上

ARTO：

1.從以往的情況來看，機會很大，不過暫時仍未有公佈。

2.我覺的剛剛跟你相反，《KOF》的必殺技又有打擊防禦，而且有一些更是上半身無敵，所以我覺得《KOF》的無敵時間是比《街霸》系列的長。

3.《月華》便出了，雖然偷格是情有可原，但是黑手覺得遊戲最差的便是在「決」的時候太窒，我想《98》的情況也會是差不多。

4.並不是的...

5.名字便真的是這樣，因為「F」的關係，令人質疑是否LAST一集，但是至於會否是這樣便是未知之數了。

6.如果是以PS的機能來看，要移植不是沒有可能的

7.現DC的遊戲雖然少，但已有一定的佳作助陣，所以也可以買。

8.可以一看上一期的《HYPER PC PLAYER》，在那　會介紹。

9.你是不是之前買不夠啊？因為這一個EVENT只會發生一次的。

10.你說得不錯啊。

11.只要在那　找清楚便行了，其中便會有一個人自稱是海盜的子孫。

幕後黑手覆

遊戲誌烘焙雞

親愛的幕後黑手先生：

你好啊！！本人有數條問題希望你回答：

1.Cyber Formula的R-ASURADA AKF-O的1比20模型幾時出呀？

2.如果我想用顏色塗上ASURADA的1：24模型，應該買這幾隻色呢？因為我只是近日才開始砌模型的，所以一點都不懂。

3.PS的心跳回憶劇場Vol.3旅立之詩會唔會出Box set呀？

4.近日我在信X中心看到滕崎和虹野剪咗頭髮的卡，卡上寫著心跳回憶，放課後的日文，是不是可以在此game中看到他們剪了髮的樣呢？

5.《FF外傳》是不是在DC出呢？

6.我買了你們的FF8公式攻略，但為何只得Disc 1 to Disc 2？會不會出Disc 3 to Disc 4 or出小說攻略呢？

7.這是本人的小小意見：我覺得GPM越來越多攻略啦，可唔可以將的攻略放在別冊中，而加多些新Game介紹呢？你們可以加重介紹將會在這兩星期中出的game，這樣我覺得會好一些。（你地本書成＄35一本架！市面上所有game書中最貴的，這樣我都是期期買，我都想睇多D好野！）

8.我想E-mail來信的，但不知你們的E-mail address可唔可以給我呀？

9.你地個網頁幾時才做好的呢？

祝GPM全體工作人員身體健康，

工作愉快，財源滾滾來！！！

超長期讀者

PENNY上

PENNY：

1.好似已經推出了

2.對不起哩，這舍黑手也不知道。

3.沒有透露過會這樣推出啊！

4.你說呢？

5.只不過是傳聞來吧。

6.暫時不會，日後可能有機會吧！

7.你的意見我們會保留，留待我們改革時便會改善，有一些讀者則說我們的攻略太少。

8.cineast@glink.net.hk

9.對不起，仍在努力中...



幕後黑手覆

職業病

幕後黑手先生：

好久沒寫信來了，可能你已經忘記我不過，不要緊，只要你肯回答我的問題便行了。

1.「凝望騎士」中拉滋的Good Ending是要與八騎將戰鬥並且勝出，但隱密のサリシュアン和血煙のゼールビス是怎樣與他們發生戰鬥的？（由於日文寫得很醜，但希望黑手能著懂）

2.要去艾多華滋島，是要修學旅行，那怎樣才可去修學旅行？

3.「凝望騎士R大冒險」篇中，那些魔法勳張，是不是可以製造成魔法，如果是，那又怎樣製造？

4.我的字值幾多分？

祝：遊戲誌，一日比一日好賣？

仍然是最喜愛吃青蘋果的

Peggy上 7/3

Peggy：

1.「血煙のゼールビス」

發生日：D29年1月25日

出現條件：收到密函知道炸彈的位置，之後「順序」將「劇場（シアター）、國立公園、教會」的三個炸彈成功拆除後，「血煙劍嗪一拘嫺嗡」便會自動出現作「單挑戰」。

「穩密のサリシュアン」

發生日：D29年3月8日

出現條件：將「ヴォルフガリオ」打倒後，「穩密のサリシュアン」便會送挑戰書來，到「共同墓地」應戰，將其擊倒後，所有八騎將便會擊倒，而戰爭亦告終結。

2.發生日：D27年11月27日（此為固定事件）

條件：從比可（ピコ）處聽到有關修學旅行的事，之後選「跟著去（ついていく）」。

3.根據有關情報，「魔法勳章」是可以直接使用（不扣MP），或者與女孩結合一起用「三位一體魔法」，至於有詳細的可以回到柯魯卡狄亞城（オルカディア城）找米尼斯斯（メネシス）查問。

4.50分

幕後黑手覆

## 3個月命

### 黑手大佬：

小弟初次來信，現有數條問題，望能解答。

1.FF VII中LINIT技是如何升級的？如何查看LINIT技的升級數值？

2.FF VII中需要什麼條件大可使召喚獸"陸行鳥與莫古"從天而降！(即係陸行鳥響上面"窄"落黎個招召喚技)

3.FF VII PS版與PC版有否分別？(唔計劃面)

4.傳聞FF IX已在開發中，是否真的？如果真嘅話，會否是PS2上的遊戲？

5.抛開FF這個名字，黑手會給FF VIII多少分呢？(100滿分)

6.FF VIII公式攻略本是否只把日本版翻譯過來呢？個人認為推出完全爆機攻略，即係FF VII的種會更受玩家歡迎，唔知黑手點睇呢？

最後祝貴刊

一直都咁銷得，直到世界末日

CDM

### CDM：

1.是隨着角色的級數而定的，是不可以查看到的。

2.這是隨機出現，不是一定會有的。

3.是沒有分別的。

4.是在開發中的，不過不知道會否在PS2上推出，我想也會是的了。

5.因為CG片段真的十分出色，所以也可以給70分的。

6.是翻譯本來的，我也認為推出攻略全書比較好。




## 黑手想

### 黑手先生：

小女子很喜歡PK(不是？街)，是Pocket station，覺得外型很cute，很適合女孩子，近期亦已貴價買了一部，亦有關幾條PK的問題：(謝謝黑手)

(1)我細佬玩SFZ3，而我則Download了他的人物於PK內訓練，但訓練完畢發覺訓練完的人的Data，Save不到落隻Game裡面，我訓練完的人的LV豈不是白費。

(2)古惑狼3亦有同樣問題，我搜集了很多古惑畫(？)亦不可轉介入隻Game裡Save，(Game Save用一格，PK Mint Game連Data用十多格，如果不可將PK資料融合於Game的Data，本人豈不是要買後多張Save Card，Save我所有PK所儲的東西。)

(3)FF VIII可否出小說版攻略？小女子覺得故事很好(男主角很型，你們哪位編輯最似地？)想請楚故事的細節。

(4)FF VIII養陸行鳥的PK Save怎樣才可Save翻落隻Game中的Save？(雖然本人細佬未玩到那裡，但費事下次再寫信煩你)

(5)小女子有玩N64吖嘛(最新個隻我覺得很悶，都唔適合女仔玩啦；但買了，無計。)中途有些地方過唔到，同埋D道具唔識用，你們可否寄本攻略(簡單也可以)俾小女子。(收錢也不緊要)

(6)這是本人問題細佬的要求(←不用理會)可否刊登或寄夢幻模擬戰4，5CPS)攻略及秘技(隱藏武器位置)及魔法中文譯本(←很貪心)

希望黑手先生可解小女子疑難本人曾問很多朋友(男性)以上問題，他們總是說空口很難教，去我屋企教才行(真討厭)，其實我知他們根本唔識，現今只有黑手先生才可幫到我，現付上粒星星(行賄)作為報酬(←幼稚)。謝謝！

我的字很求其寫的，值多少分？

(唔舒服)

SONY A上

春／99

### SONY A：

1.由先開了遊戲選擇DOWNLOAD，在LOAD了DATA之後便到WORLD TOUR MODE便可以使用到自己的角色了。

2.是不可以將兩種DATA結合的。

3.仍是未知之數，不過肯定眾編輯中沒有人像SQUALL，因為他只是一個CG人。

4.MS說叫你留意這一次的攻略。

5.我不覺有這遊戲的攻略本，而且黑手及其他的編輯對這遊戲都沒有研究。

6.因為以前的攻略中已經介紹過了，所以...

我也很想學習那一些星星。




## 天導151怪獸

### 幕後黑手：

本人是貴刊的讀者，我第一次寫信給你，希望你能回答我以下的問題！謝謝！

1.在第95期說過GB的「Pocket Monster」怎樣能取得第151隻怪獸，但是我有一點不明白的是：「是藍色帶才可以的。」是不是只是藍色的合帶才能用這個方法取得？

2.如果我只有綠色和黃色帶，那麼可不可以取No.151怪獸？如果可以是怎樣取的呢？

3.在GB的「Pocket Monster」內，用甚麼方法才可以捕捉到ミュウツー？

4.N64版的「BIOHAZARD」何時會推出？

祝工作愉快，身體健康！

Kennedy

4-3-99

### Kennedy：

1.一定要藍色帶才可以使用到這一個秘技的，買吧！

2.先要集齊之前150隻怪物才可以得到它。

3.在秘境的最深處便可以找到它，不過要捉它最好帶備マスターボールMASTER BALL

4.仍然未有正確的消息，不過傳聞會在不久之後出現。




## 缺貨PK

### 幕後黑手先生：

你好！本人第一次來信，希望幕後黑手大人，可以回竹合以下幾條問題：

1.在《SILENT HILL》中，遊戲剛開始時，怎樣可以去到學校？

2.在《FF8》中，的card game贏了對手的Card後有什麼用？

3.請問那裡有Pocket Station買，有水貨的嗎？

4.貴刊有網址的嗎？

5.FF8的公式攻略本，只有Disc 1和Disc 2的攻略，那Disc 3，4呢？

Daniel

### Daniel：

1.可以留意第94期的71頁，攻略中已清楚說明方法。

2.只是用來精製ITEM，收藏吧。

3現在四處都缺貨，而最近有新貨，售價大約450~500，買不買便見仁見智了。

4.有的，cineast@glink.net.hk

5.將會在《遊戲誌》中連載。

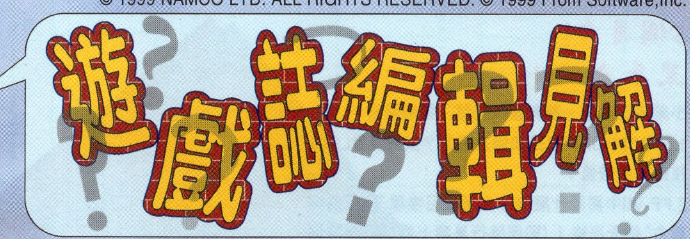





*以下均為各編輯及嘉賓的個人意見，與本刊立場完全無關。



# PlayStation 2




TEXT：小記福田君

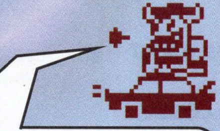
*距離SCE最新主機PlayStation 2(暫稱)的正式發表已有數個星期了，相信大家對這部新機的機能會有一定程度的了解，若仍未太清楚的朋友可參閱上期《遊戲誌》的詳盡介紹。從一些讀者的口中聽過他們對這部高性能主機的評價，網上朋友亦將這個話題談得興高采烈，雖然評語好壞參半但不乏有創造性，不知道我們的編輯對它又抱有甚麼觀點呢？不用再猶疑了，快點看看下文吧！*

## 問題內容

(1) 根據目前SCE所公布的主機規格與及現階段示範畫面之質素，你對PlayStation 2(暫稱)有甚麼看法？比較起以往的PlayStation、Sega Satrun與及當時得令的Dreamcast它到底又有甚麼特別之處？
(2) 就現時的機能而言，你對這台新主機推出後之軟件有何期望？另外，它對軟件開發的趨勢又會有甚麼改變？
(3) 你認為PlayStation 2(暫稱)推出的初期，會對現時PlayStation的銷量有甚麼影響？
(4) 你估計PlayStation 2(暫稱)能夠在何時推出市面？根據SCE的公布資料他們希望可以在本財政年度內發售，即是99年4月至2000年3月左右。
(5) 你估計這部性能強勁的新主機，在推出時售價大約會是多少？
(6) 你認為這部新機會在推出後多久，出荷數目(廠方按照訂單來生產的數量，並非反映實際銷量)便能到達100萬台？
(7) 請你給予這部新主機一些簡短評價。

## 訪問對象：怪傑



編輯回答

(1) 實在被那個機能規格嚇了一跳！但總覺得雖然很強勁，可是對它的多邊形計算方法並不太清楚，不知是否真的如此厲害。它使用DVD-ROM作媒體的確很好，因為可儲存大量的遊戲資料，而以Linux來做開發系統感到SONY有少少想和Microsoft攪對抗。
(2) 希望軟件生產商能夠用盡PS2的機能，來開發概念較新穎的遊戲；趨勢方面則應該是遊戲會提高畫面質素上的要求。
(3) 因為PS2可以對下兼容，新買家應該會直接購買PS2，故此會令PS銷量大幅度下降。
(4) 99年11月至2000年1月左右。
(5) 48000日圓。
(6) 9個月至1年。
(7) 機能勁，但遊戲未必多。



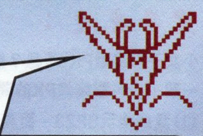
## 訪問對象：AGENT X

特徵：李烈火與足球

編輯回答

(1) 單看機能它越來越像一部電腦。功能強勁自然不在話下，當然它是凌駕現有機種之上，而其對下兼容性個人認為是一個好做法，因為可玩回舊有的作品。另外，對生產商來說雖然軟件質素能大幅度提高，可是開發所需的成本和時間同樣增加不少，現時的生產商並非每一間都能做到這個級數，真令我有點懷疑完成品推出時的質素。
(2) 軟件最好能夠將遊戲和CG溶合成一起，而生產商則可利用這些尖端技術來開發一些新穎題材。趨勢方面，估計以後遊戲裏會有越來越多的CG，同時CG之質素會變成選擇該遊戲與否的一大主因。
(3) 起初時未必會構成影響，因為PlayStation已穩定下來，故此要視乎PS2有幾多高質素遊戲推出，除非是因舊機老化而換機。
(4) 2000年夏季。
(5) 50000日圓。
(6) 6個月。
(7) 實力雖強，有待發揮。

## 訪問對象：MS

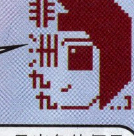


特徵：機動戰士硬派

編輯回答

(1) 非常厲害，但覺得以家用機來說未免太誇張。
(2) 既然它公布了這台主機那麼厲害，軟件生產商當然要製造同等級數的遊戲，希望不會再見到那麼多垃圾遊戲吧。由於其CG機能太強，估計可能會從此沒有了平面遊戲，其實遊戲不是以CG來斷定好不好玩，因為並非所有廠商都能夠開發出這種高質素的CG來。趨勢方面，估計市場上應該會是由大量CG遊戲所壟斷，平面遊戲逐漸減少，但我已想不到RPG能夠怎樣去開發了，難道變成全CG畫面？還是繼續玩現在流行的養育元素？
(3) 當然會有很大影響，既然有對下兼容能力，故此相信不會再有人去買舊機，因為實在沒有必要，同時很多人家中的PlayStation經已衰老，所以會買新主機來取代家中舊機。再者，看來PlayStation都不會再有其專用大作，玩者無可奈何下唯有買下新機。
(4) 99年尾。
(5) 39000日圓。
(6) 2至3個月。
(7) 真係PlayStation的後繼機，因為可以玩回以前的遊戲。

## 訪問對象：非洲




特徵：格仔衫之男

編輯回答

(1) 機能上CG處理明顯地強了很多，其他的則沒有甚麼特別，最出色的便是對下兼容，而使用DVD-ROM比對手行先了一步，可讓遊戲容量更大。
(2) 在這種大容量下，即使推出劣Game亦無話可說，因為純粹視乎生產商本身的能力，至於趨勢則會因為新主機而有新綽頭。
(3) 影響好大，因為對下兼容能力會令人們購買新機。
(4) 2000年7月。
(5) 75000至90000日圓。
(6) 半年。
(7) 畫面強勁，唔代表遊戲一定好玩。






## 訪問對象：赤目黑龍

特徵：動漫潮流尖端

編輯回答

(1) 畫面得個靚字，但現時畫面卻無法估計遊戲好不好玩，始終要講遊戲性。
(2) 希望可以提高遊戲的流暢度，兼且加快儲存和讀碟時間；至於趨勢則短期內不會有改變，因為並非每間廠商都有能力使用新機的高性能。
(3) 因為其對下兼容故此會有絕大影響，所以PlayStation那時便會沒有人買，不過這要看看PS2的售價了。



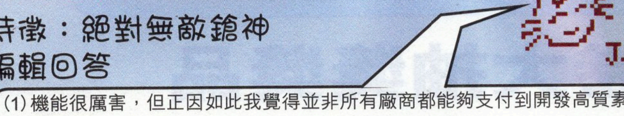
(4) 99年12月。
(5) 45000日圓。
(6) 3個月。
(7) 如果可以播DVD就會天下無敵。

## 訪問對象：山寺良牙

特徵：電車戰機皆精

編輯回答

(1) 機能太過強，強得來令人吃驚。
(2) 如果以PS2的機能而言，生產商可以有更多的容量與自由度來開發軟件，不過要怎樣才能夠製造好遊戲則要視乎他們的能力了，始終擔心軟件的質素會較差；趨勢應該會保持一樣。
(3) 只會有一般影響，因為售價較貴會令玩者選擇玩回PlayStation。
(4) 1999年12月。
(5) 49800日圓。
(6) 1年。
(7) 三國鼎立，勝者為王，橫行霸道。



## 訪問對象：J.J.

特徵：絕對無敵槍神

編輯回答

(1) 機能很厲害，但正因如此我覺得並非所有廠商都能夠支付到開發高質素軟件的費用，尤其是中小型廠商更甚，因此這便是PS2能作對下兼容的原因之一。另外，這架新機越來越像電腦，而且因為DC之延期而與它之時間差距縮短了，故此在推出初期只要有足夠的軟件陣營便Sure Win，亦可說它是一架讓有錢人購買的升級版PlayStation。
(2) 懇請生產商能夠真的用心去寫一隻遊戲，希望能夠帶有創意和新元素，不要把舊有玩法稍加新元素便算，並且切勿像現時很流行的音樂遊戲那樣濫，間間生產商都蜂擁起來開發這類作品。趨勢方面，看來只是有財力的生產商才能製作高質素遊戲，因為在這個CG主導市場裏只要有錢便可換取靚CG，故此大廠商會比較佔優，而細廠商則要靠創意取勝。
(3) 要視乎新主機價格才知道其影響性。
(4) 2000年2至3月。
(5) 39800日圓。
(6) 2星期至1個月。
(7) 容後再談。

## 訪問對象：米奇

特徵：鍾情電腦與美女

編輯回答

(1) 從公布了的機能足已能徹底擊倒對手，可是實際看到畫面的質素卻做不到其主機規格的級數。雖然那些示範畫面的質素好像很厲害，但是當知道了SQUARE在兩天內便把已展示的畫面作修改（註：據米奇指出，SQUARE最初所發表的畫面只是《FF8》舞會和查理阿伯兩張而矣，但後來卻追加了些新舞會畫面與及一款格鬥遊戲的畫面），頓時感到他們當時那種籌備不足的狀況，再者即使是SQUARE亦未能做到主機規格的水準。
(2) 由於PS2的軟件實在太難做，故此完全沒有期望，同時應該沒有太多廠商能夠做到PS2級數的作品。趨勢方面則會有影響，因為廠商所需要的投資會變得更大，令細廠商更難製作高質素作品，二極化局面會更為明顯。
(3) 單看PlayStation CPU只是PS2內的I/O處理器，便知道整部PlayStation的主要成本就是這枚CPU，反正其他部件都不大佔成本（新舊主機都要使用變壓器和光碟部件吧！），因此SONY應該會將舊主機逐漸淡出市場。
(4) 2000年3月。
(5) 39800日圓。
(6) 9個月。
(7) 有姿勢，唔知有無實際。

## 訪問對象：超音潛艇

特徵：鈴奈生父？！

嘉賓回答

(1) 很勁，質素就連DC和電腦也看不到。
(2) 可以睇到一隻完全不需要玩的《FF X》，對軟件商實在充滿期望，因為可以玩到一些專睇片的遊戲，希望它能夠繼承到PlayStation那種「唔玩得都睇得」的優良傳統。
(3) 沒有關係，反正是一家親，總之是PlayStation好，PS2好，SONY便更好。
(4) 2000年4月。
(5) 50000日圓。
(6) 1年內。
(7) 遊戲其次，CG最好看。

## 訪問對象：KOTARO

特徵：武神流掌門人

編輯回答

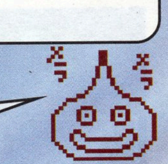
(1) 覺得它很強，其他的則沒有甚麼特別，而使用DVD-ROM亦不算太新鮮。
(2) 質疑到底有多少廠商能夠用上新機的機能，故此沒有甚麼期望，而從公布片段估計會很着重畫面效果，反而看不到有甚麼遊戲性，唯一可取是機能之強可令遊戲世界更壯大。我認為它不會改變趨勢得太快，即使有新機推出但性能是不會直接影響潮流，兼且在PS2推出初期專用軟件並不會有太多，商廠多數都會做回PlayStation質素的遊戲，這是基於對下兼容的關係。
(3) 只有很少的影響，情況有點像DVD推出初期，用家往往只會購買一部DVD機多於DVD/VCD兼容機，因為若然多數是看VCD的話倒不如買一部VCD機會比較便宜。
(4) 2000年春季。
(5) 30000日圓。
(6) 1年。
(7) 機能其次，遊戲性先至最重要。

## 訪問對象：歐陽明

特徵：美樹本FANS？

嘉賓回答

(1) 機械幾好都無用，要視乎廠商的實力與及有沒有誠意來開發遊戲，兼且廠商對新主機都需要有一段適應期。雖然機能確實很勁，但是使用DVD-ROM暫時來說並不實際，因為尚未流行，而到它普及之時已輪到新一代主機面世了。
(2) 希望讀碟時間可以快些，生產商可以花多點心機來做更多變化、更有真實感的遊戲，而軟件開發趨勢則會或多或少改變了點，因為生產商或者會有意想不到的新遊戲類型。
(3) 剛推出時一定會有很大影響，因為廠商應該不會再推出舊機級數的遊戲，改為集中製作高質素的PS2遊戲，最起碼大作都會留在PS2。
(4) 99年冬季。
(5) 65000至70000日圓。
(6) 1年。
(7) 部機好勁，但要睇廠商的誠意。



## 訪問對象：福田君

特徵：本節目主持人

自己回答

(1) 表面數據極強，CG描繪能力達工作站級數，但以目前示範畫面的質素來說尚有改進餘地。使用DVD-ROM與SONY來年的生產線廉價化很吻合，整體感覺上很VAIO（尤像PCG-C1系列）。
(2) 沒有太大的期望，因為筆者始終首推遊戲性為先，但畫面表達能力佳會造就更多全多邊形加CG的遊戲是不爭事實；估計現時只有3大龍頭才能造到PS2級數的畫面。另外，從今年的音樂遊戲熱潮已看出遊戲趨勢是不會被機能支配。
(3) 筆者認為SONY會完全淘汰PlayStation，以騰空生產線來令PS2的造價更平。



(4) 99年12月。
(5) 39800日圓。
(6) 5至6個月。
(7) 大家且看TGS'99秋。

無論你是否忠實機迷都歡迎參與！

# 遊戲誌 100 期問卷大抽獎

不經不覺，《遊戲誌》已經和大家渡過了三個寒暑，遲點便更會踏入第100期的記念盛事。在這幾年來，我們見證了香港遊戲界的風風雨雨，由舊世代主機改朝換代以至現在的PlayStation佔據龐大市場和Dreamcast日漸上位等，《遊戲誌》一直都竭誠為大家服務，希望可以在最快時間報道各種遊戲資訊情報，並且製作高水平的地道化攻略和別冊，務求令讀者感到我們對遊戲事業的誠意。

為了令《遊戲誌》成為讀者心目中最出色的遊戲刊物，我們將會在第100期進行一次徹徹底底、毫無底線的改革，盡量以求做到符合各界需要，無論是喜歡詳盡攻略、最新資訊抑或潮流情報的朋友都會認同我們的存在。我們絕對不會固步自封，但求將《遊戲誌》與本地遊戲界推上另一個新紀元，因此懇請大家給予我們寶貴的意見。

## 大量獎品贈送給讀者

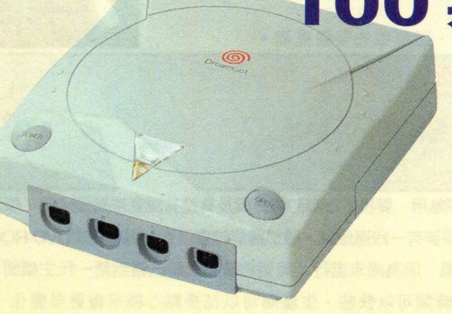
《遊戲誌》當然不會要求讀者義務地把問卷寄過來，為表謝意我們將會把一些別具特色的精彩禮物贈送給來信讀者，可是獎品數量有限固然無法人人皆得，唯有以最公平的抽獎方式來決定得獎幸運兒的名單。

## 參加辦法

在第96及97期的《遊戲誌》將會刊登這份問卷調查，只要填妥問卷連同個人資料寄到本刊，就可馬上參加抽獎，但留意每人只可來信一次，多過一封的話則會當作廢論。另外，基於獎品領取問題本抽獎是不會接受海外讀者參加，但我們仍然歡迎海外讀者來信提供寶貴意見。

| 查詢電話 | 來信截止日期 | 得獎名單公布日期 |
|---|---|---|
| 2380-2223 | 1999年4月9日 | 1999年4月24日 |

## 100期問卷大抽獎獎品



**頭獎**：Dreamcast 主機一部連遊戲軟件一款

名額：3名

**二獎**：PocketStation 一部

名額：10名





**三獎**：Dreamcast 春季遊戲軟件一套

名額：10名





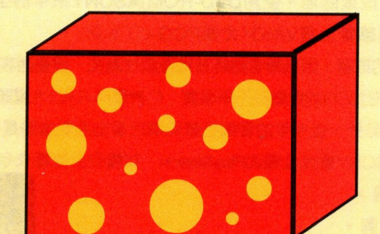


**四獎**：PlayStation 春季遊戲軟件一套

名額：10名

**五獎**：各款精美遊戲海報

名額：120名



**特別獎**：神秘遊戲禮品包，每份內容均為不同

名額：50名

請沿虛線對摺

# 遊戲誌100期問卷大抽獎參加表格

(本問卷恕不接受影印表格參加，每人只限來信一次)

1.你現在擁有的遊戲機有以下哪幾種？(可選多項)

□1.PlayStation □2.Sega Saturn □3.Dreamcast □4.Nintendo 64 □5.超級任天堂
□6.NEOGEO帶機 □7.NEOGEO CD □8.GAMEBOY POCKET／COLOR／LIGHT □9.NEOGEO POCKET (連COLOR)
□10.WONDER SWAN □11.PC電腦 □99.其他：_____

2.你下一部想購買的遊戲機／配件是哪一款？

□1.PlayStation □2. Dreamcast □3.Nintendo 64 □4. NEOGEO帶機／CD-Z □5.GAMEBOY COLOR □6.NEOGEO POCKET COLOR
□7.WONDER SWAN □8.PlayStation 2 (暫稱) □9.PC電腦 □10.PocketStation □99.其他：_____

3.你曾經擁有過以下哪幾種小型遊戲機？(可選多項)

□1.他媽哥治 □2.數碼暴龍 □3.比卡超步行機 □4.Hello Kitty步行機 □5.DQ史萊姆機
□6.BEAT MANIA手提機 □7.DUNGEON QUEST □8.電車GO！ □99.其他：_____

4.你喜歡玩哪一類型遊戲？(可選多項)

□1.動作 □2.歷險 □3.格鬥 □4.射擊 □5.體育 □6.賽車 □7.智力 □8.戰棋 □9.育成
□10.模擬 □11.桌上 □12.RPG □99.其他：_____

5.以下哪點是你選購遊戲時的最大因素？

□1.遊戲性 □2.人物／機械設計 □3.原創性 □4.難易度 □5.畫面 □6.音響／配音 □7.街機移植 □99.其他：_____

6.有甚麼因素會最影響你決定選購原裝遊戲？

□1.雜誌介紹 □2.朋友口碑 □3.遊戲店推薦 □4.附送贈品 □5.售價 □6.包裝 □7.行貨 □99.其他：_____

7.你家中有多少人會經常玩電視遊戲？_____人

8.你認為原裝遊戲的合理售價大約應該是多少？HK$_____

9.你一個月約花多少金錢來選購遊戲及遊戲刊物？HK$_____

10.除了遊戲機外，你還會有甚麼娛樂消遣？(可選多項)

□1.看電影 □2.唱卡拉OK □3.聽音樂CD □4.購買潮流玩意 □5.玩數碼暴龍等小型機
□6.看雜誌(本地／外國) □7.品嚐美食 □99. 其他：_____

11.你是否經常參與有關遊戲的活動，如比賽、試玩會等？

□1.經常 □2.偶然 □3.從不

12.以下哪些刊物是你經常閱覽的？(不論是否你自己買；可選多項)

□1.遊戲誌 □2.遊樂誌 □3.HYPER電腦遊園地 □4.XERS □5.東TOUCH □6.壹本便利
□7.遊戲周刊 □8.GAME STATION □9.GAME TREND □10.星島電腦廣場 □11.攻略PC GAME □12.PC WEEKLY

13.請你為《遊戲誌》下列各部分評分

主書部份

A.STREET FAXER
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

B.新GAME介紹
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

C.攻略一族
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

D.遊戲研究坊
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

E.懊惱GAME你教
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

F.秘技工場
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

G.電視遊戲信箱
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

H.無責任新GAME評壇
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

I.新GAME時間表
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

J.口袋"女"的戰爭
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

K.業務機地
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

L.電腦遊園地
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

M.精武門
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

N.遊言戲語
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

O.GAME ECHO
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

P.業界掃描
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

Q.優惠交易廣場
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

R.PLAYER'S GAME CHART
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

S.西洋遊物
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

T.桌上遊戲研究室
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

U.舊機經典遊戲
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

V.COMING嚟
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

W.下回放映
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

PLAYER ZONE及附錄部份

X.互動遊戲誌及GAME SHOW VCD
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

Y.動畫資訊網
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

Z.動遊名作劇場
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AA.書心漫話(香港)
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AB.書心漫話(日本)
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AC.落街買新嘢
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AD.音樂園
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AE.樂也悠悠
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AF.DRAMA GARDEN
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AG.AV特種部隊
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AH.黃金書屋
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

AI.漫畫／LD出版時間表
□1.非常好 □2.很好 □3.不俗 □4.普通 □5.失望

14.你最喜歡的《遊戲誌》內容／專欄是哪一個？理由何在？

_____

15.你最不喜歡的《遊戲誌》內容／專欄是哪一個？理由何在？

_____

16.你希望《遊戲誌》能夠增加以下哪些內容：(可選多項)

□1.業界流言 □2.新主機研究 □3.編輯專欄
□4.遊戲歷史 □5.新興玩意 □6.日本偶像
□7.本地偶像 □8.電影介紹 □9.連載漫畫
□10.Virtual Idol專頁 □11.聲優欄 □99.其他：_____

17.可否簡略地給予我們少少建議？

_____

請貼上郵票

香港灣仔駱克道33號 中央廣場

福利商業中心7樓

遊戲誌編輯部

遊戲誌100期問卷大抽獎 收




## 遊戲誌100期問卷大抽獎

*參加者個人資料*

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

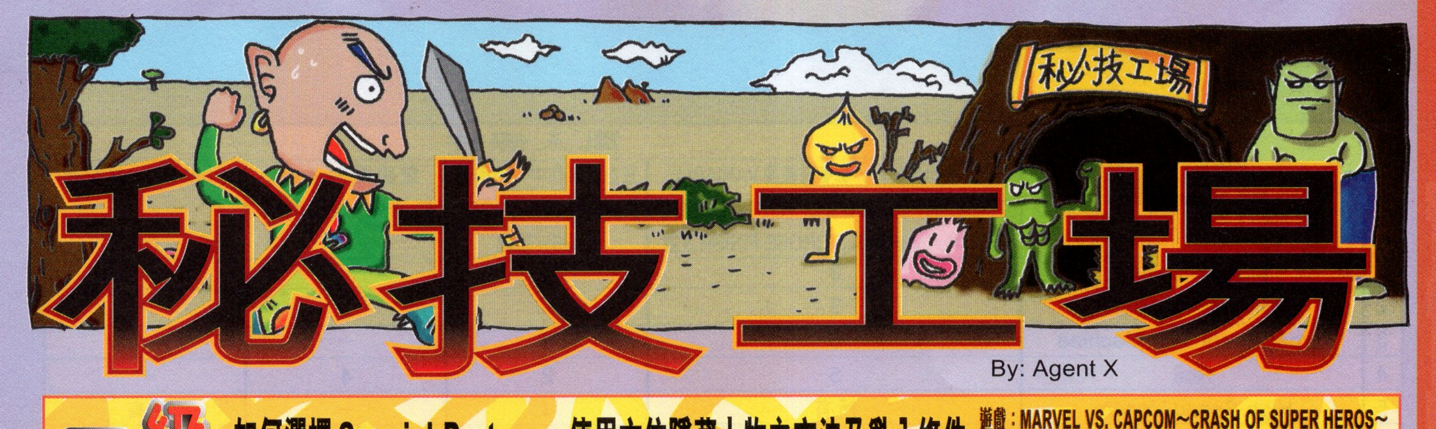
身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日）＿＿＿＿＿＿＿＿（夜）＿＿＿＿＿＿＿＿

電郵地址（如有）：＿＿＿＿＿＿＿＿

請沿黑線剪下




By: Agent X




## 如何選擇Special Partner、使用六位隱藏人物之方法及亂入條件

遊戲：MARVEL VS. CAPCOM~CRASH OF SUPER HEROS~
機種：Dreamcast

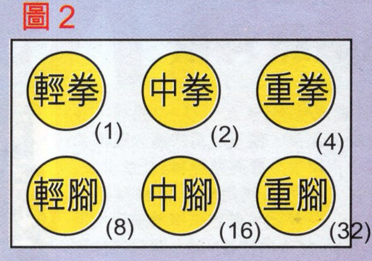


在《MARVEL VS. CAPCOM～CRASH OF SUPER HEROS～》中，玩者是可以根據一定的方式來選擇自己所喜愛的Special Partner。首先，我們會發現Special Partner表是分為20格(未將隱藏角式計算在內)，若果我們將之編上號碼，便會得出以下結果。(圖1)另外，我們亦將控制器作如此編碼(圖2)，之後我們便可以介紹如何選擇Special Partner之方法了。

圖1

| 超戰士(1) | Lou&阿卡比(2) | 阿瑟(3) | 想鐘 崎(4) |
|---|---|---|---|
| 東風(5) | Devilotte公主與地獄大師&Dr.震栗(6) | Anita(7) | 魔法使Pure&老虎貓阿花(8) |
| Michelle Heart(9) | Thor(10) | Cyclops(11) | Magneto(12) |
| Storm(13) | Jubilee(14) | Rogue(15) | Psylocke(16) |
| Juggernaut (17) | Ice Man (18) | Colossus (19) | US Agent (20) |

圖2



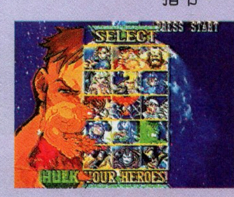




■ 記住在這畫面出現前便要輸入指令。




首先，若我們欲選擇「超戰士」作為Special Partner的話，只需要在Special Partner畫面出現之前，按START＋輕拳(1)便可。因為輕拳是代表1，即對應圖 1中的「超戰士」；若果你要選擇「阿瑟」的話，只需按START＋輕拳(1)＋中拳(2)便可。(即1+2=3)如此類推之下，玩者便可以自行組合出圖1中各人物的數字來了。由此，我們便計算出以下各人物選擇的方法表：



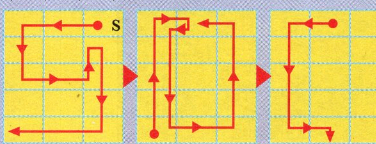
若各位曾利用上述秘技來使用六位隱藏人物的話，只要將遊戲SAVE，之後玩者便可以不用再次輸入秘技也可使用隱藏人物。至於沒有VMS的話，則於各位玩者熄機前，仍可以有以上"優惠"。

## 六位隱藏人物

**使用方法(可同時選擇兩位隱藏人物)**



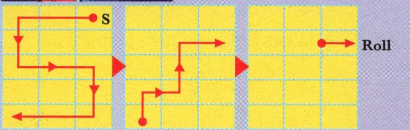
Lilith風Morrigan：在人物選擇畫面中，首先移到Zangief那裡，然後順序輸入：「←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↓、↓、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、→、←、↓、↓、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、←、←、↓、↓、↓、↓、→、↓」便可。




Morrigan



Roll：在人物選擇畫面中，首先移到Zangief那裡，然後順序輸入：「←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、→、↑、↑、→、→」便可。

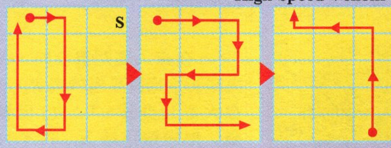



Roll



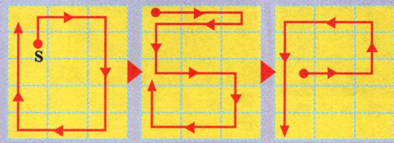
High Speed Venom：在人物選擇畫面中，首先移到春麗那裡，然後順序輸入：「→、↓、↓、↓、↓、←、↑、↑、↑、↑、→、→、↓、↓、←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、←、←、↑」便可。

High Speed Venom






Shadow Lady：在人物選擇畫面中，首先移到Morrigan那裡，然後順序輸入：「↑、→、→、↓、↓、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、→、→、←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、↑、→、→、↑、↑、←、←、↓、↓、↓、↓、↓」便可。




Shadow Lady

(各人的招表則請參閱今期《新GAME介紹》)

## 隱藏人物亂入條件

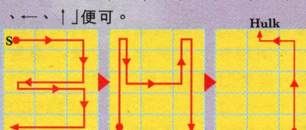
玩者只要達成下表所示各項條件的話，便會出現隱藏人物亂入事件。不過，除下表所列各人物的出現條件外，玩者先要達成以下共通條件：

1.玩者必須要由頭開始遊戲。(即不能中途亂入)；
2.不可以Continue；
3.不可以有別人亂入對戰；
4.在各ROUND中，玩者所使用的2位角色均不能被對手擊敗



MSH性能 Hulk：在人物選擇畫面中，首先移到春麗那裡，然後順序輸入：「→、→、↓、↓、←、←、→、→、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、↓、物、↓、→、→、↑、↑、↓、↓、↓、↓、↑、↑、↑、↑、←、↑」便可。

Hulk






Hyper Armor War Machine：在人物選擇畫面中，首先移到Zangief那裡，然後順序輸入：「←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、、↑、↑、↑、→、→、←、←、↓、↓、↓、↓、→、→、↑、↑、←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、↑」便可。

Hyper Armor War Machine

S

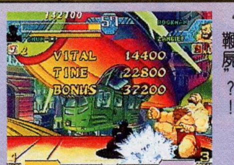
| 人物出現次序 | 隱藏人物 | 亂入條件 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 在各ROUND中，玩者曾使用VARIABLE COMBINATION FINISH／HYPER COMBO FINISH／VARIABLE CROSS FINISH次數 | 在左面條件中，必須使用VARIABLE CROSS FINISH次數 | 曾使用Special Partner攻擊回數 | First Attack次數 |
| 1 | MSH性能Hulk | 3 | – | – | – |
| 2 | Lilith風Morrigan | 3 | – | 2 | – |
| 3 | Hyper Armor War Machine | 5 | 2 | – | – |
| 4 | Roll | 5 | 2 | 4 | – |
| 5 | High Speed Venom | 所有 | 4 | – | 所有 |
| 6 | Shadow Lady | 所有 | 4 | 所有 | 所有 |

### 強奪！ Special Partner

當玩者成功將對手擊敗而出現「KO」字樣時，便立即同時按著「輕腳＋中腳＋重腳」不放。直到另一對手出現時，玩者便發現原來的Special Partner已經變成先前擊敗對手所使用的Special Partner了！

### 取消勝利姿勢？！

當玩者成功擊敗對手而擺出勝利姿勢時，只需要按一下START鍵便可以將勝利姿勢解除。之後，無論玩者向對手進行「鞭屍」，還是胡亂使用超必，均會因此而令分數有所增加。



■又向對手進行「鞭屍」？！

## 三級好料 使用隱藏角色

遊戲：PUYOPUYO 4
機種：Dreamcast



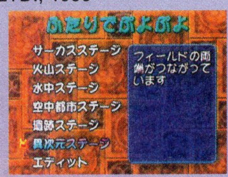


玩者只要成功將「すとーりー」完成，並且把遊戲紀錄保全後，便可以再次進入選擇角色畫面。當中，玩者只要將游標移到「サタン」或「ジェゾ」旁，便可以使用兩位隱藏角色：「ドッスペルゲンガー」及「カーバンクル」。不過，若想未爆機前便使用的話，首先輕按L/R鍵(約將鍵按入一半)，然後再按著Y鍵來將游標移到「サタン」或「ジェゾ」旁便可。



■兩位隱藏角色。

另外，玩者只要將「STORY MODE」完成一次(難易度不限、Continue不限)，之後再進入STAGE選擇畫面中，便會發現新增了一個「異次元STAGE」。這個STAGE的最大特色，就是當中所有的特技也不能使用，以增加遊戲的難度。



■「異次元STAGE」。

## 二級勁料 使用隱藏賽車、增加賽車裝備

遊戲：SEGA RALLY 2
機種：Dreamcast

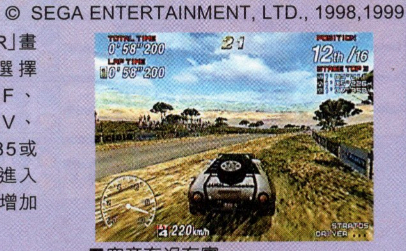


在標題畫面中，順序輸入：「↑、↓、↑、B、A、←、B、B、↓」；之後，玩者便會聽到一下音效表示成功。當進入遊戲後，玩者便可以選擇一些本來需要爆機後才會出現的隱藏賽車了！



■多款隱藏賽車可立即使用。

此外，在「SELECT CAR」畫面時，只需要按著L鍵來選擇LANCIA STRATOS HF、LANCER EVOLUTION V、CELICA GT-FOUR ST 185或COROLLA WAC的話，則當進入比賽畫面時，便會發現賽車會增加了一些裝備的裝飾。

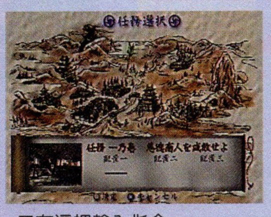

■究竟有沒有實

## 二級勁料 三大便利秘技

遊戲：立體忍者活劇 天誅 忍 凱旋
機種：PlayStation



在進入遊戲後，玩者便需要選擇敵人的配置；不過，最初的時候玩者只能夠選擇配置一，但現在各位只要在配置選擇畫面中，按著口鍵不放並順序輸入：「L1、R1、→、↓、←、↑」。只要聽到力丸或彩女的聲音，便表示成功並可以立即選擇其他配置了。



■在這裡輸入指令。

在進入戰鬥畫面時，不論力丸或彩女均有受傷的機會，但是現在大家只要按START鍵暫停遊戲，然後順序輸入：「L1、R1、→、↓、←、↑」。成功的話，遊戲便會自動解除暫停，而力丸或彩女的體力則會立即回復至100。這樣，大家便不用再攜帶神命丹，而可以帶多一些武器了。



■暫停遊戲後立即輸入指令。

大家有沒有發現最初在言語選擇畫面中，除日本語及英語外，還有兩個問號符號存在呢？不過，現在大家只要在這情況下，按著口鍵不放並順序輸入：「L1、R1、↓、↑、→、←」。這樣，那兩個問號便會立即變成另外兩款語言予玩者選擇：「意大利語」及「法語」。





■在這畫面輸入指令。



■不但文字會變成外文……



■甚至連對話也會……？！



## 隱藏名字

遊戲：THE RALLY
機種：PlayStation

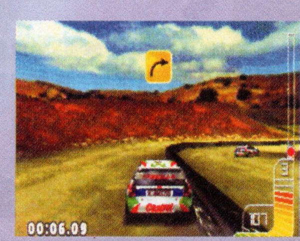
無論玩者進入任何模式中，都需要輸入玩者的名字。不過，現在玩者只需要於姓名輸入畫面中，登入下表列出的名字的話，便可以獲得不同的隱藏效果：

| 名字 | 效果 |
|---|---|
| OPENROADS | 可以選擇所有賽道 |
| SHOEBOXES | 增加四款隱藏賽車 |
| BACKSEAT | 切換為助手操作模式 |
| DIDDYCARS | 賽車變小 |
| BLANCMANGE | 賽車車體變成 "Jelly" 狀 |
| DIRECTORCUT | REPLAY 時，視點會有所改變 |






■在這裡輸入名字。


■可以選擇隱藏賽道了。

## 發現攜帶 Mini Game

遊戲：ATHENA
機種：PlayStation

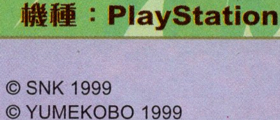
在遊戲的第一章中，主角雅典娜只要進入1年A組課室，並且返回至雅典娜的書桌前，便會發現有一部手提遊戲機的ITEM (NEOGEO POCKET？！)。在這部遊戲機中，其實是收錄了一款育成Mini Game－「ATENAxtsuCHI」。當中，只要雅典娜四處走動時，遊戲中的角色便會逐漸成長起來，甚至可以與玩者進行對話。不過，究竟此Mini Game的真正作用是甚麼？難道真的讓大家作為消閒之用？還是當中又另有用途、甚至會影響日後的劇情呢？！





■在書桌中發現了一部Mini Game。

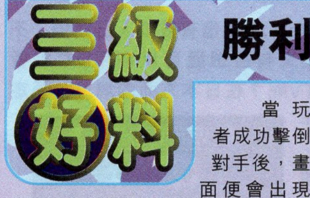

■當雅典娜步行時，便會成長起來。



■遊戲中更需要玩者回答問題呢！

## 勝利時改變視點、使用2P顏色

遊戲：POWER STONE
機種：Dreamcast



當玩者成功擊倒對手後，畫面便會出現「VICTORY」字樣。這時，玩者便可以按著A／X／Y鍵，並與方向鍵配合來改變鏡頭視點。雖然觀賞的時間十分短暫，不過卻能夠將鏡頭ZOOM向角色上，讓大家可以欣賞一下Dreamcast的機能吧！


■近距離觀賞人物。

另外，在選擇角色畫面中，玩者只要按B鍵來決定的話，則當角出現的時候，其衣飾便會轉變成2P的顏色。至於究竟1P還是2P的顏色較為美麗？便留待各位玩者自行評價了。

■使用2P顏色了。



## 加快戰鬥速度

遊戲：神機世界Evolution
機種：Dreamcast


■加快戰鬥速度的秘技。

在《神機世界Evolution》中，每當角色使出華麗必殺技的時候，均會配上角色的聲音，以增加氣氛，但是這樣便會減低了遊戲速度。不過，現在玩者只要於角色使出必殺技時連按B鍵，便可以略過角色的配音，加快戰鬥的速度。



## 爆機後的獎勵

遊戲：宇宙戰艦
機種：PlayStation



■爆機後返回標題畫面便可。

當玩者成功將遊戲完成並且觀賞其ENDING時，切勿立刻將遊戲關掉。玩者只要等待至ENDING畫面完結後，並返回遊戲的標題畫面時，便會聽到各人物曾於遊戲中出現過的對話。不過，若玩者將遊戲RESET的話，就不能聽到各人物的對話了。因此，喜歡重溫各人物的聲音的朋友，便要忍耐一下了。






## 天子傳奇最新資料



相信各電腦迷都會知道智冠將會推出玉皇朝作品—《天子傳奇》的電腦版消息，而智冠剛剛公開了這遊戲中的角色樣貌，當然包括了主角姬發、父親姬昌、紂王以及九妹。(怪傑)

## 中國第一個女皇帝



歡樂盒將會推出一個以中國第一個女皇帝—武則天為題材的遊戲—《武則天》。不過玩者所扮演的並不是武則天，而是三隻被打落凡間的神獸之一。遊戲目的就是誘導由星君轉世的武則天步入正途，而當中更準備了許多MINI GAME，以及不同的結局。(怪傑)

## 又有KONAMI的電腦作品？




在PlayStation上大受歡迎的RPG遊戲—「幻想水滸傳」的電腦中文版將會智冠科技推出，當中的人物對話全部會以中文顯示，令想玩這遊戲而不懂得日文的讀者更加容易了解其故事內容，其中的遊戲畫面更會比PlayStation版鮮明。這樣主角便再次進行尋找108宿星之旅。(怪傑)

## 遊戲專用MOUSE？！

著名電腦配件製造商Logitech宣佈將於今年春季推出一款專為PC遊戲而設的滑鼠，名為「Logitech WingMan Gaming Mouse」。據Logitech表示，由於此MOUSE的擁有較快的傳送速度(Report rate)，從而令其準確度大大增加。預計一隻「Logitech WingMan Gaming Mouse」的售價為US$39.95。(Glen)

## SimCity 3000新資訊

喜愛《SimCity 3000》的朋友請留意，Maxis已經於《SimCity 3000》的網址中，新增了多幅地圖予各位玩者免費下載，當中包括：Area 51、Maxis地形等等。有興趣的朋友，可以往以下網址進行Download。(Glen)

http://www.simcity.com/

## 《Grand Theft Auto》加強版

由Take-Two Interactive負責製作的遊戲—《Grand Theft Auto》，將會決定於今年春季推出其加強版本，名為：《Grand Theft Auto: London 1969》。遊戲將會以60年代的倫敦為背景，超過30個關數及古典汽車。另外，當中亦收錄了長達60分鐘的主題音樂，而售價約US$29.95。(Glen)

## Austin Powers擴展至PC遊戲？！

曾經製作過著名PC遊戲《You Don't Know Jack》的Berkeley Systems，將決定為電影《Austin Powers: The Spy Who Shagged Me》遊戲化，名為：《Austin Power Operation: Trivia》。據製作公司Berkeley Systems表示，遊戲主要是考驗玩者對60、70、80及90年代中，有關潮流、電影、電視等知識。售價方面，則約為US$29.95。(Glen)

## Sony VS Connectix Round ???

據MacWeek的報導，Sony終於成功取得了臨時禁制令，令「Virtual Game Station」(VGS)的製造商Connectix不能使用PlayStation的BIOS。根據Sony方面透露，由於不能使用PlayStation的BIOS，將會令Connectix的VGS不能發售。不過，Connectix似乎沒有受到是次事件影響，其G3 MacWeek版本已經如常地公開發售；而Windows版本方面，Connectix亦表示現正全力開發中，並沒有因此而出現任何問題。究竟Sony此舉是否白費？現在看來還是言之過早，相信Sony絕對不會就此罷休的！(Glen)

## 快些到夏天吧！



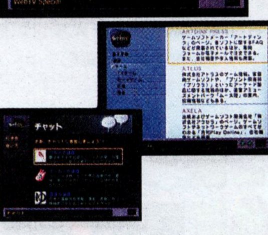
相信各位若有一直留意電腦硬件消息的話，一定早已知道3D fx公司於4月會推出其新的硬件——Voodoo3、Voodoo2000、Voodoo3000。不過在最近又有公佈將會今年8月推出其更強的Voodoo4000，詳細暫不明，已知的只有處理速度是183MHz、對應AGP4X、32M記憶、配合Direct X7，相信會有不錯的表現。(山寺良牙)

## 用「直流電」看電視指日可待？




Web TV相信有很多人已認識，不過各位又有否想過可以利用DC來看Web TV呢？在日本方面的消息，予定於今年春天，用家可以利用免費的軟件，透過DC來看Web TV的節目，而且聽說DC用家會有其特別節目提供。Web TV除了可提供節目外，亦可收發E-mail、當Search Engine來用，最重要的是可以將「我的最愛」存放於Server上，而DC的專用Keyboard亦會同時對應，收費為1個月2000日圓(15小時內)，不知香港DC的用家遲些又有否這樣的務服呢？(山寺良牙)



## 電腦上的三國鼎立

以往曾在本欄介紹過光榮的著名遊戲《三國志Internet》，現決定於4月2日在日本發售，定價8800日圓，對應機種：Windows 95/98。其新的系統及多姿多采的武將技術，將有可能再掀起三國鼎立的風暴，現在其公式網站有試用版下載，有興趣的不妨看看，網址是：http://www.koei.co.jp/。(山寺良牙)




## 稱霸世界經濟

| | |
|---|---|
| 發行商 | 宇峻科技 |
| 發售日 | 4月上旬 |
| 售價 | 599台幣 |
| 遊戲類型 | TAB |
| 系統需求 | CWIN 95/98 |

《大富翁~世界之旅》雖然仍然是一個以賺取最多錢為目的大富翁遊戲，但當中是不會有因一時週轉不靈而GAME OVER的，最多只會令資產變負值。當一度落後時，就可利用CARD、ITEM、EVENT和特殊能力來一個大翻身。在故事模式時，最初的難度會比較容易，讓玩者能夠熟習玩法以及了解角色的能力，而隨着STAGE的增加，難度亦會逐漸提高。





## EVENT

在遊戲的EVENT方面，每個角色都會有自己獨特的EVENT，例如：龍寶貝就會龍神出現、哥斯拉到訪、小超人的挑戰和牙痛四個特定EVENT。除此之外，亦有一些共通EVENT，雖然只有特定角色才可遇到EVENT，如：只有女妖、小女孩和小帥哥才會發生「遇見美人魚」EVENT，但其他角色亦可以利用ITEM來吸引美人魚。




## 土地用途

土地方面可分為工業用、商業用、農業用和觀光業用四種，這樣就可從四種產業中令自己的資產更加多元化。農業用土地可用作耕地和果園、因每年只有一至兩次收穫，所以收益只屬普通；工業用地就可以興建工廠來研究新ITEM，而在百貨公司每賣一套都可收取專利費；觀光用地可以興建旅社、酒店和賓館，但收益波動會很大；商業用地亦可興建不同的公司，而公司則會令其各種產業的生產能力提高。




## 角色的特技

遊戲中的角色共有十一個，而每角色的職業都是不同的，所以他們的特殊能力亦都不同。龍寶具在發怒時會破壞別人的房屋；小女孩靠運氣來避開不幸的事情和對手的攻擊；偶像歌手因歌迷會有強力的支援，令她穩定的收入；女學生具有分析能力，而資金不足時亦可變成不良少女四處收集資金；千金小姐每月可收到暴發戶父親給的大筆零用錢；女強人可以以便宜的價格買東西回來，以昂貴價格賣出；直銷員可以以兩倍的價錢強迫其他對手買下ITEM；技工擁有一流開發ITEM的技能。







## MINI 遊戲

在遊戲中準備了戰略、運氣、動作、策略、記憶和射擊六種不同的MINI GAME，而玩者則可從中得到獎金、CARD、ITEM和股票等，其中一些ITEM更是有錢都買不到。MINI GAME中的難度會因應角色而改變，如政客和直銷商等害人角色在遊戲中速度會比別人快，而陷阱亦比別人多。

發行商：光譜資訊
發售日：3月29日
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95/98

# 蒼穹守護者 Sky Land

## 光譜資訊的最新RPG作品！

《蒼穹守護者》以神話般的遊戲背景，風格獨特的遊戲畫面，多邊形來進行遊戲和戰鬥，便成了這個光普的作品。主角亞雷恩和不同的同伴一起奮鬥，以阻止背後野心家的獨裁野心，令主角將會經歷並不平凡的冒險旅程。



## 世界觀

在遠古一個諸神並存的時代，經過諸神戰役之後出現了一個被眾人遺亡的浮遊大陸，而且更靜靜的浮在天空中，不過在一次天災之後大陸竟然逐漸分裂成五個獨立的部份。自從分裂之後，交通往來便成了一個大問題，使各個大陸之間的聯繫完全截斷。久而久之，逐漸形成了五個獨具特色的地區，分別是擁有龐大雨林的赫克脫、擁有強大魔法力的美狄亞、擁有神的遺跡的克魯亞斯特、以科學發展為主的歐比亞，以及冰天雪地的尼索斯。



## 戰鬥和畫面

在行路時，畫面以主角身後的視點向前行，隨着滑鼠的移動，整個視點亦會跟隨上下左右移動，而使用方向鍵更可以將鏡頭拉遠或拉近。在大陸上行走時，玩者可以從畫面上看到敵人或怪物走來走去，而碰到敵人便會立刻進入戰鬥。戰鬥中，角色和敵人會以回合來戰鬥，而當中的背景、法術、攻擊動作都由3D來製造出來的。



## 故事

某一天，科技強大的歐比亞大陸終於發展出了巨大的飛行工具及各式輕型戰鬥飛行器，而蘊藏在歐比亞的野心開始顯露出來。歐比亞大陸開始了對其他大陸進行侵略攻擊，缺乏防禦能力的赫克脫大便首當其衝，對於這突如其來的攻擊根本措手不及，而快要滅國……位於五個大陸正中央—克魯亞斯特大陸上的恩格勒國，其王子亞雷恩眼見歐比亞來勢洶洶，便要求父王以克魯亞斯特大陸的代表身份向各大陸尋求同盟，來共同抵抗歐比亞的武力侵略。國王批准亞雷恩以諸神戰爭所遺留下來的交通工具「天空之翼」，而且更交待侍衛長一起出發，這樣亞雷恩的旅程便開始了……





## 姓名：亞雷恩

性別：男
年齡：20
身高：175
身份：恩格勒國王子
擅長：劍術
個性：積極進取、見義勇為的青年，但入世未深的他對於新奇的事物都會產生好奇，而且喜歡冒險。



## 姓名：優妮絲

性別：女
年齡：18
身高：170
身份：圖坦國公主
擅長：回復系魔法
個性：心地善良，但非常喜歡撒嬌，而如遇上不如意事情便會發脾氣的少女，真是公主脾氣。



# 洛克人の黃金帝國

發行商：智冠科技
發售日：4月
售價：720台幣
遊戲類型：SLG
系統需求：CWIN 95/98

## 洛克人再顯威風

由於洛克人的機智勇敢，所以每次都能將威利博士研究出來的新型機械人一一擊倒，使威利博士感到非常失望，而決定退出科技界，不想再用破壞地球的和平來證明他的發明，亦不會從事開發工作。當他在清理機械人零件倉庫的時候，卻在堆積如山的設計圖中，發現了一份「黃金移轉」的設計圖。那張設計圖寫着如何將黃金變成能源，而將黃金結合其他重要元素來製造出堅硬無比的機械人和建築物，他決定專心研究這張設計圖，並暗中計劃佔領哥薩克市和其他大城市……

另一方面，禮特博士由背離威利博士的科魯迪手中，得到部份的「黃金移轉」設計圖備份。知道了威利博士的野心後，所以告訴了洛克人必須儘快收集黃金來阻止威利博士的計劃，同時也開始建造堅固的建築物來抵抗威利博士的攻擊。(好像與原著有點出入)







## 玩什麼？

玩者必須利用有限的資源去擴建金礦採集站與元素採集站而增強自己的國力，來防禦威利博士的攻擊。玩者除了需要建設自己的城市外，亦都要提防威利博士的策略和天災的破壞。由於每個角色的能力有很大的差異，所以不同角色的選擇將會產生不同的遊戲過程。





## 建築物

遊戲中，建築物在昇級前後共有接近二十種，例如：有金礦採集站、生化科技中心、物流世界、行政中心、正義警務廳、營運中心等等，每種建築物的原料與條件都有不同，而功能及作用當然亦不例外。



## 人物介紹

### 洛克人

由禮特博士製造家庭用機械人，但為了阻止威利博士征服世界的野心，而洛克人改造成戰鬥用機械人，以太陽能來作動力能源的他勇敢聰明，而且戰鬥力十分高。



### 布魯斯

同樣是禮特博士製造的機械人，卻因為人性思考計算出現了故障而獨立行動的機械人。雖然有時會協助洛克人對抗威利博士，但有時亦會和洛克人一較高下。



### 科魯迪

背離威利博士的機械人，因為威利博士一時的灰心而瞧不起威利博士並離開他。之後更回到實驗室偷走部份「黃金移轉」的設計圖，轉交給禮特博士。



# CHAMPIONSHIP MANAGER 3

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

By: Agent X

製造商：Sport Interactive Ltd
發售日：3月26日
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 133, Windows 95/98, 16 MB RAM, 4X CD-ROM, 100 MB Hard Disk Space



*圖片屬Demo版畫面

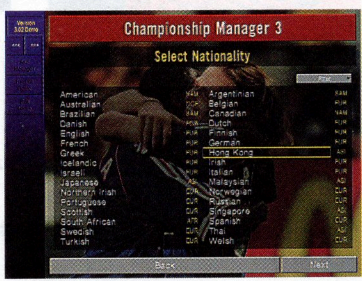
**大家還記得筆者曾經介紹一隻模擬足球遊戲－《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》嗎？雖然此遊戲的推出日期一再延誤，不過相信本刊出街之日，大家已經能夠於家中成為一支球隊的領隊了。因此，暫且容許筆者向各位介紹一下當中的內容吧！！**

## 領隊生涯之始～

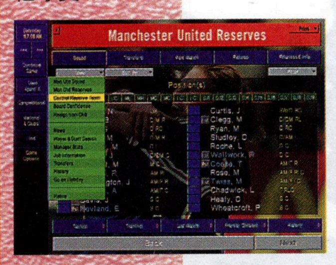
在官方所公布的DEMO版本(http://www.champman.net/)中，大家雖然只可以選擇英國方面的球隊，而且遊戲的時間又只有半個球季。不過，由於此版本的SAVE資料是可以在正式版中繼續使用，故此便不怕於正版推出時又要重新開始。

在《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，大家終於可以選擇領隊的國籍了。(然而，以不同的國籍來管理球隊的話，會有任何的影響嗎？)當各位都成為了球隊的新任領隊後，第一件事就是收到球會高層對球隊的期望。只要你是大球會的領隊，球會高層自然希望你能為球隊取得大量的好成績及冠軍；至於小球會嘛，當然是以護級作為最大目標了！

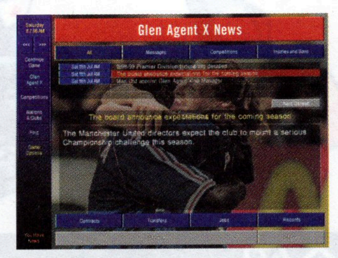
另外，玩者開始時只能夠控制正選球隊，而後備球隊(俗稱：B隊)作賽時的選人及部署則由電腦負責。當然，若玩者的野心夠大的話，不妨試試連後備球隊也一起接手管理。這樣，便可以因應玩者的打法，而預早於B隊中訓練年輕球員。



■選擇國籍。



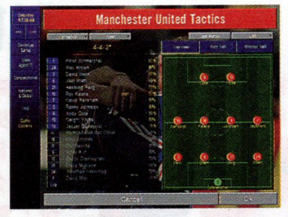
■你會連後備球隊也一併控制嗎？



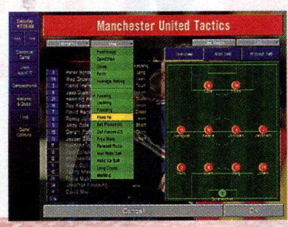
■大球會的期望自然非常之高，相對領隊的壓力也大大增加。

## 戰術

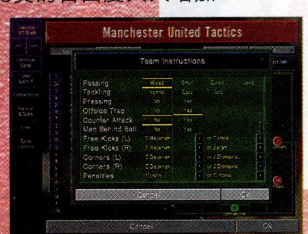
在戰術方面，遊戲將會分為：球隊戰術及個別球員戰術兩種。在球隊戰術方面，玩者將可以決定球隊的整體踢法、主射自由球的球員等等。至於個別球員戰術方面，玩者更可以因應球員的能力而決定球員的打法，令比賽的自由度大大增加。



■球隊陣式。



■球隊戰術。



■個別球員戰術。

## 招兵買馬

在今集中，玩者除需要購買球員之外，更可以聘用一些適合球隊的教練或球探。在購買球員方面，玩者除了可使用以往沿用的搜尋引擎尋找適合球員外，更可以指示球探到各地找尋有潛質的球員。另外，當球員願意向球會傾談合約時，玩者均需要決定該球員於球隊的重要性，及一些合約的細節，如：入球獎金、降班條款等等。

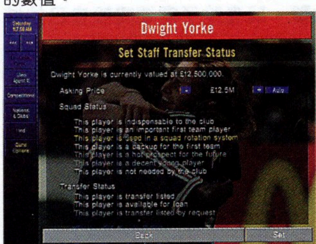
至於聘請球隊職員方面，玩者將可以為球隊簽入副領隊、教練、球探及物理治療師等四種職員。玩者在聘請職員時，必須留意該人物的擅長陣式是否適合球隊的打法；及球隊本身有沒有空缺的位置。



■在搜尋球員時，可根據需要而輸入不同的數值。



■利用球探幫手的話，便可以找到一些有潛質的球員。

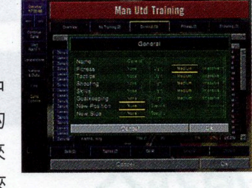


■領隊需要決定每位球員於隊中的作用及重要性。



■聘請適合的教練，將會令訓練更能事半功倍。

## 訓練

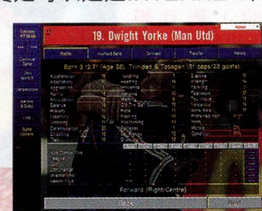


■玩者可根據需要而自行設定訓練方法。

同樣是新加入的原素之一。在DEMO版中雖然提供了General、GK及Fitness三種不同的訓練方法，不過玩者其實是可以利用「Edit」來自行創造出獨有的訓練模式，甚至利用訓練來增加個別球員的善長位置。當然，玩者更可以於《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》網址中Download一些由世界各地推薦的訓練方法。

## 網上聯賽？！

在《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，雖然提供了NETWORK PLAY的功能，不過只是限於LAN上對戰。然而，有人發現《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》其實是可以透過INTERNET來進行通訊對戰，而詳細方法除可到以下網址(http://members.tripod.com/cm3stadium/index2.htm)參觀外，更可以留意本刊日後有關的報導。




下期筆者將會為大家詳細介紹《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，各球員指數的解釋及玩法。有興趣的朋友，可不能錯過啊！！

# WARZONE 2100

## 毀滅之女神～序言～

By :Agent X

製造商：EIDOS
發售日：發售中
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 166 MHz or better, 16 MB RAM, Mouse and Keyboard, 4X CD-ROM or better, Windows 95, 100% Sound Blaster Compatible, Direct 3D, 3Dfx and Software rendering

很多人都認為，核武器存在的真正價值，不是其威力無窮的核幅射，而是足以令人不寒而慄的核威嚇力量。因為，任何人都知道只要一旦核戰爆發，就注定將沒有任何勝利者會出現，所以沒有一個核子家國會隨意發動核戰，或重覆爆發第一次世界大戰的情況。可惜，自從蘇聯解體後，便出現核武過時及缺乏資金管理的問題，令一直是由人類控制的毀滅工具，逐漸顯露出叛逆的本性。

果然，有一組人造衛星防衛系統，竟然因技術錯誤而發射了核子武器往華盛頓、北京及莫斯科。不消數分鐘後，各國的防衛系統立即進行了報復行動。於是，就在數分鐘之後，全球將會有過半數的人口因此立時消失，而核分裂所發放的大量幅射，又將大部份人類推入死亡之路。

只有小部份的人可以有幸逃出生天並分散於各地，然而他們為了保存原來的文化不惜再次戰鬥起來！只有部份的人才將眼光放在未來，為人類的前途而艱苦經營……

若果你是這世界的其中一份子的話，又會有何打算呢？

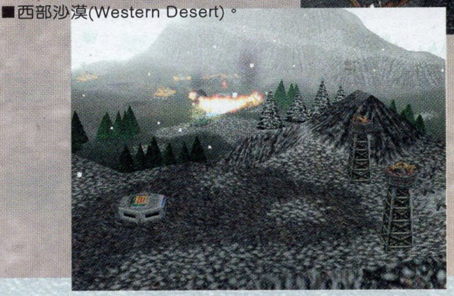
《WARZONE 2100》是一隻實時戰略遊戲，而時代則設定於核戰過後的未來。當中，玩者將需要建設各種不同的軍備及設施，甚至可以對武器進行改良、研究，以生產出更為新型的武器。至於最終的目的，自然是以武力將各力的勢力消滅，從而建立一個新的世界及秩序來。

遊戲中，玩者將可以對2000多種不同兵種進行設計，及超過400種科技予玩者開發，以增加武器的力量。此外，遊戲中總共提供了三大地圖予玩者參與，包括：1.西部沙漠(Western Desert)；2.城市廢墟(Urban Devastation)3.山地(Rocky Mountain Breakdown)。每一幅地圖中，又會分為六幅以上的副地圖，而且玩者更可以對那些3D地圖即時zoom in或zoom out。

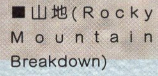
至於Multi-Player方面，遊戲將可容許最多八名玩者一起進行，當中除了可參與以上說過的劇情模式外，更有"死亡模式"(Death Match Battles)予各玩者一起來場世紀大混戰；看看誰是未來的霸主……

■西部沙漠(Western Desert)。

■城市廢墟(Urban Devastation)。



■山地(Rocky Mountain Breakdown)



上文提過，玩者將需要建設不同武裝力量，以增強軍隊的實力。遊戲中，將設有超過2000種不同的兵種予玩者開發使用，例如：

MEDIUM TANKS－基本上，此中型坦克的移動速度雖然比輕型車輛為慢，但裝甲力及戰力均較強。

HEAVY TANKS－主力坦克的製造成本較高，但配備的武器則更為強勁。雖然移動速度緩慢，但要消滅它們也不是一件容易的事。因此，是攻擊時至為重要的主力之一。

COMMANDERS－司令部隊主要是帶領其他部隊作戰，故是戰鬥中至為重要的兵種。由於他們配備了鐳射引導器，所以可以作為遠程攻擊之用。

SENSOR VEHICLES－偵察部隊配備了強力的偵測系統，因此是探測敵人位置的最佳工具。



■坦克仍是進攻時主力。

JAMMER VEHICLES－擾敵部隊主要是擾亂敵方系統，亦是進攻時必備的武器。

VTOL ATTACK CRAFT－此兵種由於可配合PROPULSION SYSTEMS，故此最適合用作攻擊陸上部隊之用。

除了部隊之外，遊戲中更有不同的建築物予各位設置，當中包括：

COMMAND CENTER－指揮中心可說是軍隊的心臟。它主要將戰場上的資料及敵人位置進行分析，並且顯示給玩者知道。

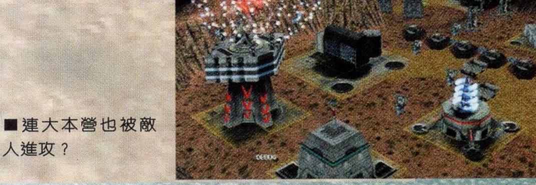
RESOURCE EXTRACTOR－資源開發設施主要分為燃料及電力兩種。如果沒有資源的話，就算武器有多利害也沒法開動。

FACTORY－工廠主要是製造各式各樣武器的地方，當中又分為輕型及重型兩類；只有重型的工廠才能製造一些較重型的武器。另外，各工廠亦會因應科技的發展而能生產出一些新型的武器來。

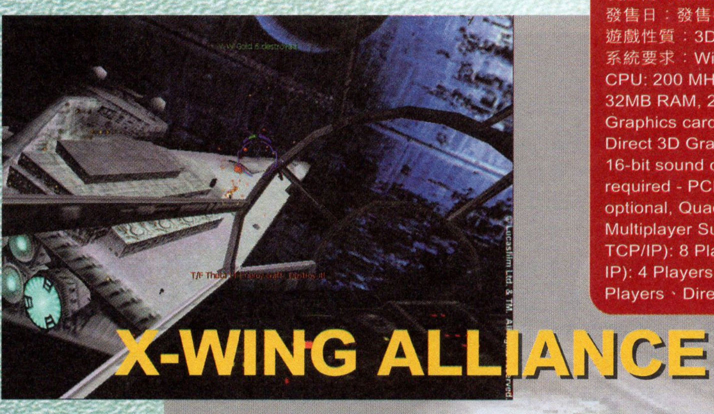
GUN TOWERS－炮塔主要用來防衛各軍事陣地的建築物。

RESEARCH FACILITY－研究部門主要是在每次任務中，電腦均會對武器進行開發研究，但要成功研製出新武器的話，就必要需要不同的科技才可。

■各式各樣的建築物。

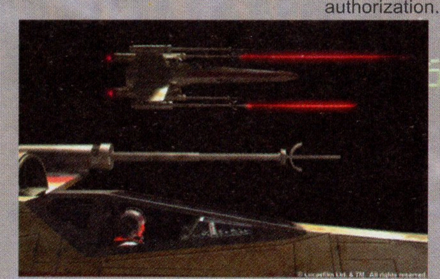


■連大本營也被敵人進攻？




製造商：LucasArts
發售日：發售中
遊戲性質：3D STG
系統要求：Windows 95 or 98, CPU: 200 MHz or faster CPU, 32MB RAM, 2MB PCI or AGP Graphics card, 4MB PCI or AGP Direct 3D Graphics Accelerator, 16-bit sound card or better required - PCI 3D sound card optional, Quad speed CD/ROM
Multiplayer Support: LAN (IPX or TCP/IP): 8 Players、Internet (TCP/IP): 4 Players、Direct Modem: 2 Players、Direct Serial: 2 Players





## 星光閃爍、戰鬥不斷～

喜愛《星球大戰》系列的朋友，相信一定非常期待將於今年夏季上映的電影《星球大戰．前傳》。至於遊戲方面，大家現在仍然是《STAR WARS ROGUR SQUADRON》其中一名成員嗎？不過，LucasArts於近日便推出了另一隻3D射擊遊戲－《X-WING ALLIANCE》，究竟此GAME有何特別之處？就讓筆者為大家介紹介紹吧！

## 各式各樣名戰機陸續登場～

在《星球大戰》中，最令人回味的事，自然是那些充滿迫力的太空戰鬥場面。因此，在《X-WING ALLIANCE》中，玩者同樣可以駕駛"全宇宙最快"的「千歲鷹」，以及反叛軍的主力戰機－「X-WINGS」、「A-WINGS」、「B-WINGS」、「Y-WINGS」等等。

至於帝國軍方面，玩者除將要面對非常難纏的「TIE FIGHTER」外，更會遇上令人不寒而慄的「死亡星」！！看來，玩者要突破其強勁的軍事防衛設施，就必須要有像「Sky Walker」般的力量了。



■「X-WINGS」

■「Y-WINGS」

■「TIE FIGHTER」

## 新增「Skirmish」模式

在「Skirmish」模式中，玩者將可以自行設計各種不形式的任務，以用於「Story」模式或「Multi-Player」模式之中。當中，玩者可以對任務設定戰場、戰機數目、武裝，以及設立主副任務等等。此外，玩者更可以將「Skirmish File」與其他朋友進行交換，分享心得。

## 雙線故事發展，結局由你決定～

在「Story」模式中，玩者最初會是一位為生活而負責替客人運送貨物的太空運輸船機師，但後來卻加入了反叛軍對抗帝國軍的侵略。另一方面，在玩者的家族中，卻有人暗中設計了一個最終將玩者身處的地方－「Twin Suns」的毀滅計劃。在家園和反叛軍之間，究竟玩者會有何選擇及取捨呢？

■運輸貨物會否感到沉悶呢？

在《X-WING ALLIANCE》中，將會有五十個不同的任務予玩者參與，當中包括：飛越復雜而危險的太空船隊、碎石群，甚至向死亡星的中心部份進行突破等等。此外，遊戲中亦設有「Multi-Player」模式，讓大家可以透過Internet及LAN來進行多人對戰。其中，遊戲將可容許玩者組成最多十六個小隊來進行對戰，而且更可以選擇多達二十款不同類型的戰機予玩者使用。

■「千歲鷹」。

## 戰鬥！！

由於遊戲將配合時下流行的3D加速卡，故此在戰鬥時，玩者所身處的機艙將會以全3D顯示出來，而解析度更可以達到1600 x 1200，所以玩者可以作全方位的觀看以留意敵機的蹤跡。另外，在戰鬥途中，玩者亦可以隨意返回基地進行補給，但會否因此而影響了戰事的發展呢？



■機艙將會以全3D顯示出來。



■可作全方位觀看，令玩者能知道背後敵人的蹤跡。



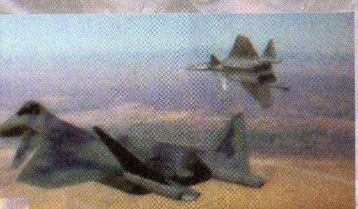
■基地。

# 超戰術級美少女戰略遊戲
# POWER DoLLS 3

Presented by：山寺良牙

**一向被喻為有極高難度的戰略遊戲——《POWER DoLLS》系列，終於莫定於3月26日推出其Windows 95/98版本的「3」，今期便簡單的介紹一下遊戲的有關內容。**





故事——2546年，滋亞斯動亂結束，而奧姆尼政府開始軍備削減，另一面亦承認地球來的移民，可是由於多數的移民發覺到經濟破綻的徵兆，於是便將他們強行移居到撒爾菲魯多洲。到2636年，撒爾菲魯多洲宣言獨立，原本是相安無事的，可是後來大總統被暗殺後，政治及經濟開始不穩，到2642年，撒爾菲魯多為了解決事件，更向奧姆尼聯邦出兵，於是戰事一觸即發。

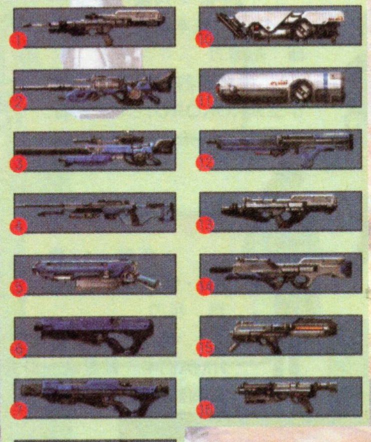




## 武裝及配備：

今作所用的「POWER LOADER」將會使用全新型號X5系列，現在所公佈的有以下三類別。

X5 裝甲步兵　X5R 裝甲偵察兵　X5C 裝甲通信兵

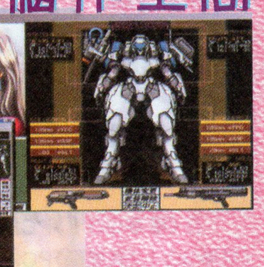


至於武器方面亦有多種新的可攜式武器登場，而他們的威力亦不小。

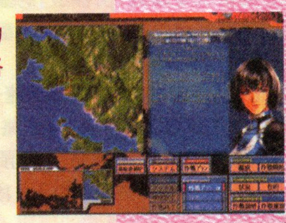
1. p-10g武裝步槍
2. H-K 105手攜砲
3. H-K 120手攜砲
4. M-S636狙擊槍
5. m58a手榴彈
6. m60手榴彈
7. m60長手榴彈
8. M7 A3加倫砲
9. ARX3SL武裝步槍
10. SC608多用途感應器
11. SC642多用途感應器
12. M-S602狙擊槍
13. AL-3武裝步槍
14. AL-4武裝步槍
15. cp1j10smg輕機槍
16. DSG14MG輕機槍

遊戲系統——遊戲系統方面與以往系列沒多大分別，還是四個步驟：1.計劃作戰、2.選擇武裝、3.小隊編成（今作新加）、4.作戰部隊編成、5.戰術行動和6.人事。





1. 計劃作戰：會分析一下敵人所用的戰術，進而計劃一下其攻擊所走的路線、方向等。

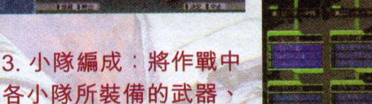




2. 選擇武裝：設定作戰上所需的裝備或自軍會出場的機種等



3. 小隊編成：將作戰中各小隊所裝備的武器、人員、機體等編成



4. 作戰部隊編成：將各小隊所執行的主要任務而編成

5. 戰術行動：即是進入作戰地區進行作戰



6. 人事：完成任務後，可能會有新的隊員加入，或者在戰事中受傷的人會暫御任務，甚至是有關戰果的發表後進而對隊員的升級或降級均是在此進行。

遊戲特色——今作中出場的武裝、配備，甚至是人物均會作出大幅度改變，另外，遊戲中所出場的片段，無論是自軍的兵器或是敵軍的，均會用3D效果做出來，有別於以往的系列，現在不如簡單的看看其更變點。

***最後當然是出場女角方面，今次全隊員均是全新的角色，別有另一番風味。（你想說甚麼？）***



製造商：工畫堂Studio
發售日：3月26日
價格：11800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95/98

# 新腦作空間

## 目標「全站定通」電車GO！2




製造商：Unbalance
發售日：3月18日發售
價格：8800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95/98

Presented by：山寺良牙

在《電車GO！》PC版一再二再延期時，突然其開發公司竟然率先推出《電車GO！2高速編》PC版，從圖片所見，開發進度已達至十分完美的境界，甚至可說是超越「街機版」的畫質，那是當然的，因為是電腦嘛！今作會將街機版完完全全移植，對於喜歡《電車GO！》系列，而又沒有PS的玩家，這絕對是一個好選擇。

本遊戲將會對應3D加速卡「Voodoo 2」，另外在發售同時，亦會推出其手掣《電車GO！控制台》價格為8800日圓。此外，一再延期的《電車GO！》PC版，現預定於5月發售，喜歡《電車GO！》的玩家可能要再等一段時間了！

一個欄外且無關的情報，就是今期《遊戲誌》第91頁刊出有關《電車GO！2高速編》PS版的攻略，編者當然亦是本人「車長訓練部非常勤講者」山寺良牙啦！有興趣的話可用來作PC版的攻略參巧。











## Original Scenario Maker

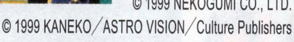
### 膝上同居人～KITTY ON YOUR LAP～外傳

Presented by：山寺良牙

在PS中屬比較特別的育成SIMULATION遊戲——《膝上同居人～KITTY ON YOUR LAP～》，現在於PC版上推出其外傳，不同這個並不是甚麼延續編，而是玩者可以作出一個全新的出來。咦？這豈不是將整個遊戲倒轉也可？那當然是的，本遊戲(軟件)是預先預備了一大批PS版的圖片及一些聲音檔案給玩者們，玩者可以利用他們去組合出一個全新的故事，分分鐘玩者去組合出一個比較「H」的故事也有可能，唔——這點子也十分不俗。









製造商：NEKOGUMI
發售日：3月12日
價格：4980日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95/98

**另外初回特典會附送本遊戲插畫家「都築和彥」先生所畫的Trading Card 3枚。**

## 戰國美少女繪卷斬空！！

### ～春風之章～

相信已有不少人玩過這個遊戲系列!，而《戰國美少女繪卷 斬空！！～春風之章～》正是該遊戲的續編，當然故事上及人物上均會作出改動，今期便會簡單介紹一下出場的人物及部份遊戲的畫面。

**由依「CV：半場友惠」**

一年齡：18歲、血型：B、技與術基本屬性：水、武器：長弓

由於太過肚餓而倒在地上，後來被HINA們救了她以後，便加入成為同伴。

**ひな「CV：田村ゆかり」**

一年齡：14歲、血型：A、技與術基本屬性：雷、武器：忍者刀

伊賀派的女忍者，是前作主角KOKORO「CV：三石琴乃」的最初弟子。

**伊夜「CV：池澤春菜」**

一年齡：14歲、血型：O、技與術基本屬性：風、武器：鉤手甲

過份憧景成為女忍者的前輩，於是後來亦立志成女忍者，性格明朗活潑，所屬甲賀派。

**靜香「CV：河本明子」**

一年齡：17歲、血型：AB、技與術基本屬性：土、武器：長刀

是一位武士的女兒，在HINA們中，她是唯一與笨蛋、白痴無緣的少女。

以下是部份遊戲的畫面。



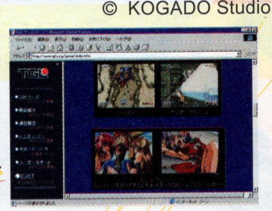


## Little Which PARUFE
## ～黑貓印的魔法屋～

Presented by：山寺良牙

故事説主角PARUFE的母親由於生病而去世，而PARUFE亦希望能保著母親經營下來的店子及還清以往的債務，於是還是見習魔法士的少女PARUFE便開始經營店子，她一邊製造藥品用來賣出去賺錢之餘，有時亦需聽取街上人們的煩惱及取得委托，當中當然有不少的發現及新的故事。





製造商：工畫堂Studio
發售日：予定1999年春天發售
價格：9800日圓
類別：AVG
系統需求：Windows 95/98



## 一直與你一起CD-ROM Collection
## ～喜歡十分喜歡美樹～

《一直與你一起》是一隻在1998年由東芝EMI推出的戀愛Simulation遊戲，至於這個《一直與你一起CD-ROM Collection》則是將遊戲內出場的人物以獨立形式推出其電腦用的裝飾，即是：壁紙、螢幕保護程式、Icon之類。至於今作「喜歡十分喜歡美樹」，則另外收錄了4個小遊戲，其中一個名為「小占卜師美樹」，是用來占卜一下玩者的名字與美樹的相性之類；另外本碟除了上文所提到的壁紙、Icon之外，亦有一些範本文件(Template)可以於MS Word上使用，用來打信再Print出來就最好不過了。



Presented by：山寺良牙



製造商：東芝EMI
發售日：2月24日
價格：3800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95/98/Macintosh



## 網中人



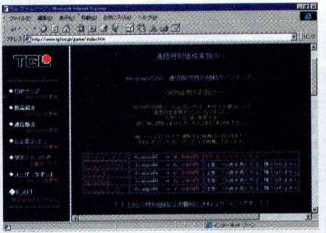
Presented by：山寺良牙

各位好！本欄目首次與各位見面，這個欄目是主要簡介一些「國際互聯網」上的網頁，會簡介的網頁除了公式網頁外，還會有一些私人網頁及一些比較新奇的網頁。而今次為各位簡介的，就是一所在日本有名氣的電腦遊戲軟件開發商——TGL的官方網頁。

《戰國美少女繪卷 斬空》、《Advanced V.G.》這兩個遊戲，各位電腦或家用機玩家相信沒理由沒玩過吧！沒有？那沒法了。不如看看TGL的官方網頁吧！她除了有一般官方網頁上的「公司資料」、「通知」、「招聘廣告」、「回答欄」外，相信比較「注目」的莫過於有關遊戲的情報，內容除了以上説過的兩隻遊戲外，亦有一些即將發售遊戲的情報，Windows 95/98、PlayStation、Sega Saturn等應有盡有，加上「周不時」便會更新網頁，要一些比較新的資料也可。

至於本網頁本人比較喜歡的(似乎有些個人趣味)，就是在「御土產Corner」上方以「下載」一些遊戲的圖片、插畫、日曆、甚至是遊戲用Midi音樂也可，喜歡收集這些「怪東西」的玩家可不容錯過。

**國際互聯網網址：http://www.tgl.co.jp**







# LEGO MINDSTORMS特輯

By: Agent X
協力：非洲

LEGO MINDSTORMS™ Power of Robotics @ Your Command™

ROBOTICS INVENTION SYSTEM™

The Best thing way to learn is by doing！！

～LEGO MINDSTORMS系列

■時鐘。

提起LEGO積木，相信大家必定不會感到陌生。事實上，能夠將一件件的積木組合成各式各樣的東西，其感覺的確是非常興奮及快樂！不過，隨著科技的進步，以及電腦日漸普及，令大家都希望所砌出來的積木，除能夠四處移動之餘，更可以做出各種不同動作……。因此，由LEGO推出的MINDSTORMS系列，就是將電腦和積木結合，令積木也能夠自行活動起來，甚至做出一些複雜的動作。

總之，只要你創意無限，便可以將想像變為真實！！



■機械手臂。

## 究竟 LEGO MINDSTORMS 有何特別之處？

### RCX

■MINDSTORMS的核心部件－「RCX」。

基本上，一盒LEGO MINDSTORMS中將會有700多件不同積木予玩者組合，而且由於這些積木和以往系列的積木沒有分別，故此若果玩者覺得700多件積木仍不足夠的話，便可以將以往系列的積木一起混合使用。

不過，要令一件組合了積木模型識行識走的話，便需要一些部件控制才可。在LEGO MINDSTORM中，擔當這個重要的任務，就全憑一部名叫「RCX」的部件負責。在「RCX」中，設置了一塊電腦晶片來管理輸入(感應器)及輸出(馬達及燈)的資料，並通過對馬達的控制而令積木做出各種不同的動作。

此外，玩者若將二部「RCX」一起互相利用的話，更可以令模型做出更為複雜的動作哩！

### 感應器

在LEGO MINDSTORM中，總共提供了一些參考自人類感官方式的感應器，當中包括：觸角感應器及紅外線感光感應器兩款。

觸角感應器－當玩者裝上至「RCX」後，只要有任何物件觸動到感應器中央黃色裝置時，便會向「RCX」提供資料以決定馬達或燈的開關時間。於是，利用觸角感應器，便可以做出一些當碰上牆壁後會自動後退等動作來。

紅外線感光感應器－由於此感應器能夠分辨出顏色光度，並向「RCX」提供資料以決定馬達或燈的開關時間，因此玩者便可以利用紅外線感光感應器來作出一些遵從著黑線行走等特別動作來。

除此之外，LEGO更會推出其他模仿人類感官的感應器，如：溫度感應器等等。



■紅外線感光感應器。

## 與 PC 間的關係

大家可以會有所疑惑：「RCX」在接收了感應器傳來的資料後，又如何組合出不同的動作呢？這便全靠「RCX」中的預設程式了。基本上，「RCX」本身可以容許最多5個行動程式，而每個行動程式最多可儲存150條指令。

雖然「RCX」一早已預設了5種基本的行動程式，如：碰到牆壁後向後退、當遇到顏色不同的地面便停止前進等等。不過，單靠此5種基本的行動程式，自然未必可以滿足各位的需要。因此，MINDSTORMS特別附設了一隻可編寫行動程式的CD-ROM及一部用來將數據傳送至「RCX」的發射器，讓大家可以自行編寫一些更為複雜的程式。

然而，大家亦不必擔心編寫過程時需要特別的知識，因為MINDSTORMS本是適合12歲以上的朋友而設，故此所用的編寫程式方法均以圖像形式顯示出來。這樣，就算你對編寫程式全無概念，也只需跟隨該軟件的指示便可編寫出不同種類的動作程式來。

此外，在CD-ROM中更設有「Challenges」模式，大家可根據當中的提示而組合出一些基本的機械模型。雖然這些題目的難度並不太困難，但作為熟習此系統的操作技巧方面，便不失為一個好地方。



■觸角感應器。

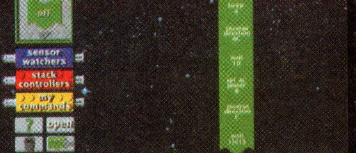


特別鳴謝：LEGO Hong Kong Ltd.

系統要求：
Windows(r) 95, Pentium 90MHZ or highter, 16MB RAM, 50MB Hard Disk Space, Windows(r) 95 Compatible Mouse, 9-Pin Serial Port, Sound Blaster 16 Windows Compatible Sound Device, 4×CD-ROM, 28.8 KBPS Modem(Optional), Netscape Navigator or Microsoft Internet Explorer



■MINDSTORMS附送的CD-ROM。


■圖像化了的編寫程式方法。

■「RCX」早已預設了的5種基本行動程式。



■利用PC及發射器便可以將行動程式傳送至「RCX」中。

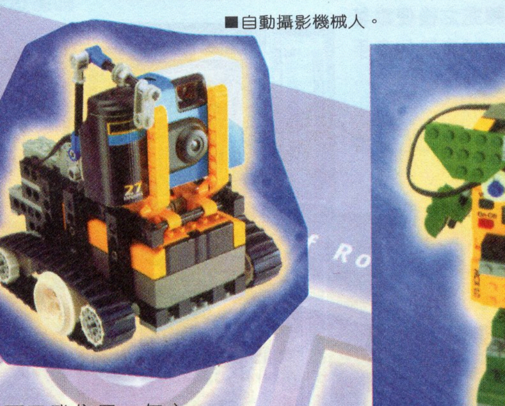
## 觀察→模仿＋創意

當大家購買了LEGO MINDSTORMS後，不要以為內裡的說明書會詳列各模型的砌法。因為說明書只會向大家解一些基本的組合技巧及編寫程式的方法，而模型製作方面，便需要各位自行創作了。因此，大家可以先從觀察身邊的事物入手，然後便可進行模仿，當中玩者更可加入自己的創意以製造一款全新的機械來。



■「Challenges」模式。

■自動攝影機械人。



■感光機械人。

## 失敗→改良→成功

所謂凡事未必可以一步登天，因此失敗事件應會常常發生。不過，只要玩者能夠從失敗中學習，並從中加以改良的話，則成功的日子一定會越來越近。當然，若果各位能夠與朋友一起研究和製作的話，相信會有事半功倍之效呢！

事實上，LEGO MINDSTORMS在美國方面已發售了一年之久，並且曾經舉辦過不少比賽。當中的參賽者，大部份均是十多歲的兒童，可說是青出於藍勝於藍。無怪乎外國的科技發展總比我們的先進，單看這些未來發明家的作品便可略知一二了。


■由LEGO所設立的個人MINDSTORMS網頁。



■日後LEGO將會推出一些MINDSTORMS系列的產品。

## 網上學習！

如果你對LEGO MINDSTORMS仍有疑問的話，最直接的方法自然是利用Internet去到LEGO特別為MINDSTORMS設立的網址。(www.legomindstorms.com)當中，除了會設有疑難解答外，更有一些模型圖片及有關的提示讓玩者作為參考。此外，LEGO亦特別為每位購買了MINDSTORMS的朋友設立一個屬於自己的網頁。只要玩者輸入刻在「RCX」旁的編號、個人資料後，LEGO便會幫你製作一個簡單的網頁，以讓各位放置一些由自己製作的模型圖片作公開欣賞。



■MINDSTORMS網址。



■部份模型圖片及提示。

## MINDSTORMS－星戰系列？！

喜歡《星球大戰》的朋友可要注意了！LEGO將會為電影《星球大戰》人物推出MINDSTORMS系列模型，而推出日則暫定於今年年尾。當然，除MINDSTORMS系列外，一些和星戰有關的LEGO系列，亦將於短期內面世。

## 邊度可以將LEGO MINDSTORMS帶返屋企？

係咪心動呢？想將LEGO MINDSTORMS帶返屋企？好！現在你只要到各大的玩具反斗城，便可以將它帶返屋企。售價方面，每套則為＄2199。

ROBOTICS INVENTION SYSTEM

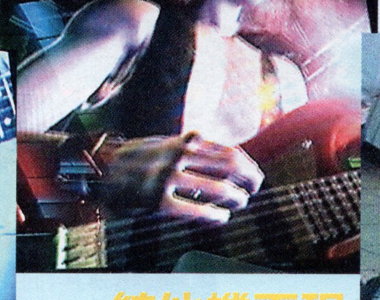
# 《GUITAR FREAKS》

鳴謝：VIRTUAL ZONE（佐敦大華商場地庫）&尖沙咀金星遊戲機中心
BY：DOWN · 非洲











## 遊戲模式

遊戲分為PRATICE、NORMAL及EXPERT這3個模式。

PRATICE MODE在開始遊戲之後會有指示教玩者如何進行遊戲，他先會彈出一段歌，在聽完之後便跟着來彈，當通過了這一個課程之後便可以一試自己的身手了，在彈完了歌之後便GAME OVER的了。

NORMAL MODE有5首歌可以選擇：
CUTIE PIE、CHICAGO BLUE、THE ENDLESS SUMMER、HAPPY MAN、COOL JOE，每一首歌曲的難度各有不同。

EXPERT MODE亦會有5首歌可以選擇：
RICE BALL、SHAKE IT UP、DRY MARTINI、L.A RIDER、HAPPY MAN
而難度自然是會比NORMAL MODE的要高啦！

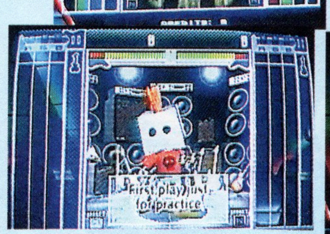
推出日期：已推出
生產商：KONAMI
類型：SLG

## 結他機再現

KONAMI都推出了不少的音樂遊戲了，而每一隻GAME都深受玩家歡迎，各位可曾記得早陣子推出過《GUITAR FREAKS》的試版呢？現在便正式推出了，不知道這遊戲又能否掀起一股新的潮流。

結他上一共有R、G及B這3個掣，玩者先要根據畫面上的顯示來按着掣，之後才彈下方的「絃」，而當畫面右邊出現結他符號時便要將結他向上揚。

如果玩者MISS了一個拍子的話，畫面上方的EXCITE GUAGE便會減少，當EXCITE GUAGE耗盡時便GAME OVER。





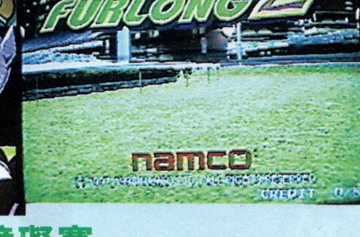




## 連線遊戲

對了，這遊戲將可以配合6月推出的打鼓機《DURM MANIA》一齊JAM，只要利用「CLUB KIT」這一個通訊系統將兩部機連線便可以了，相信到時一定十分有趣。

# 《FINAL FURLONG 2》




## 賽馬體感遊戲

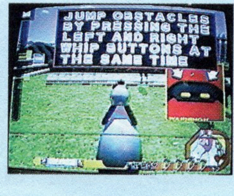
第一集已推出了一段日子了，當時亦很受歡迎，遊戲最多可以8人同時玩，可選用的馬匹數量比上集要多，而在比賽時最多有16匹馬同時進行。遊戲玩法跟上集一樣，只要不斷的搖動機身(即是隻馬)便可以加速，不過加速時是會消耗甘荀的，當沒有甘荀時馬兒便不會加速的了，所以不要一時間去到盡。

到了最後一段路的時候，便會提示玩者抽鞭加速，這時玩者只要連打馬韁上的掣便可以將速度增至最高。

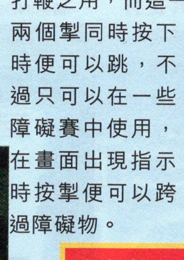



## 障礙賽

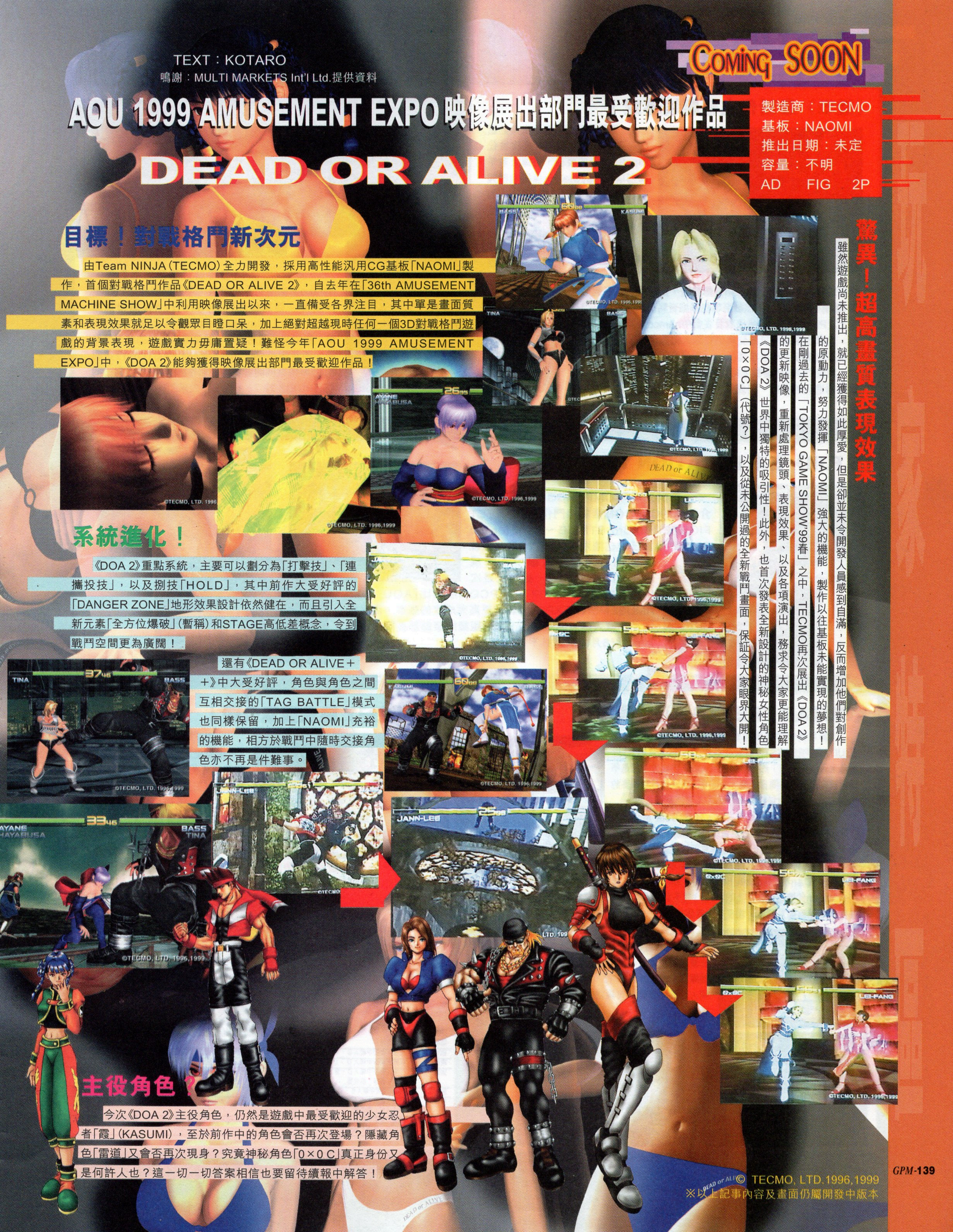
上一集只有一個動作掣，只可以作打鞭之用，而這一集便新增了一個，當兩個掣同時按下時便可以跳，不過只可以在一些障礙賽中使用，在畫面出現指示時按掣便可以跨過障礙物。






生產商：NAMCO
基板：SUPER SYSTEM 23
推出日期：已推出
類型：體感



TEXT：KOTARO

鳴謝：MULTI MARKETS Int'l Ltd.提供資料

Coming SOON

# AQU 1999 AMUSEMENT EXPO映像展出部門最受歡迎作品

# DEAD OR ALIVE 2

製造商：TECMO
基板：NAOMI
推出日期：未定
容量：不明
AD　FIG　2P

## 目標！對戰格鬥新次元

由Team NINJA(TECMO)全力開發，採用高性能汎用CG基板「NAOMI」製作，首個對戰格鬥作品《DEAD OR ALIVE 2》，自去年在「36th AMUSEMENT MACHINE SHOW」中利用映像展出以來，一直備受各界注目，其中單是畫面質素和表現效果就足以令觀眾目瞪口呆，加上絕對超越現時任何一個3D對戰格鬥遊戲的背景表現，遊戲實力毋庸置疑！難怪今年「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」中，《DOA 2》能夠獲得映像展出部門最受歡迎作品！

## 驚異！超高畫質表現效果

雖然遊戲尚未推出，就已經獲得如此厚愛，但是卻並未令開發人員感到自滿，反而增加他們對創作的原動力，努力發揮「NAOMI」強大的機能，製作以往基板未能實現的夢想！在剛過去的「TOKYO GAME SHOW'99春」之中，TECMO再次展出《DOA 2》的更新映像，重新處理鏡頭、表現效果、以及各項演出，務求令大家更能理解《DOA 2》世界中獨特的吸引性！此外，也首次發表全新設計的神秘女性角色「0×0C」(代號？)，以及從未公開過的全新戰鬥畫面，保証令大家眼界大開！

## 系統進化！

《DOA 2》重點系統，主要可以劃分為「打擊技」、「連攜投技」，以及捌技「HOLD」，其中前作大受好評的「DANGER ZONE」地形效果設計依然健在，而且引入全新元素「全方位爆破」(暫稱)和STAGE高低差概念，令到戰鬥空間更為廣闊！

還有《DEAD OR ALIVE＋＋》中大受好評，角色與角色之間互相交接的「TAG BATTLE」模式也同樣保留，加上「NAOMI」充裕的機能，相方於戰鬥中隨時交接角色亦不再是件難事。

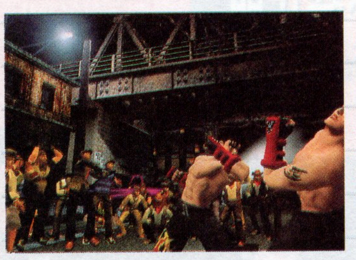
## 主役角色？

今次《DOA 2》主役角色，仍然是遊戲中最受歡迎的少女忍者「霞」(KASUMI)，至於前作中的角色會否再次登場？隱藏角色「雷道」又會否再次現身？究竟神秘角色「0×0C」真正身份又是何許人也？這一切一切答案相信也要留待續報中解答！

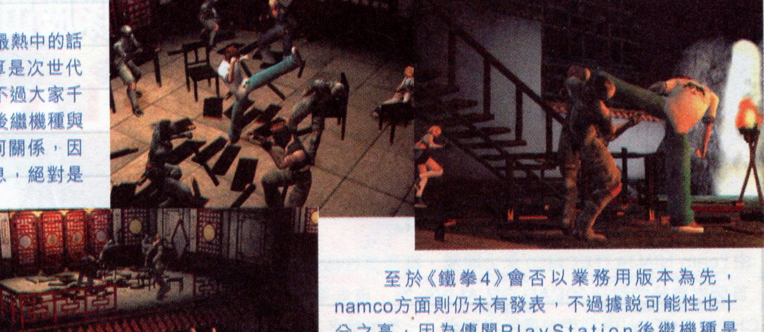
# 情報揭示板

TEXT BY：KOTARO

## 《鐵拳》最新作主權塵埃落定！



要數近期遊戲界最熱中的話題，不得不提，也可算是次世代PlayStation的發表，不過大家千萬別以為PlayStation後繼機種與業務用遊戲扯不上任何關係，因為以下跟着報導的消息，絕對是與各位《鐵拳》FANS有關！因為在本月十一日，namco向外界正式發表利用PlayStation後繼機種，開發《鐵拳》系列最新作（暫稱《鐵拳4》），雖然截至現在詳細資料仍未有公報，但是從上次PlayStation後繼機種發表會中namco公開的DEMO映像，大家也應該可以感受得到在強大機能之下，戰鬥世界是可以如此廣闊！而且根據namco取締役部長原口洋一先生所說，開發TEAM不會就此輕易滿足和妥協，他們要製作比《鐵拳3》再進化的遊戲，因此又怎能叫人不予期待呢！

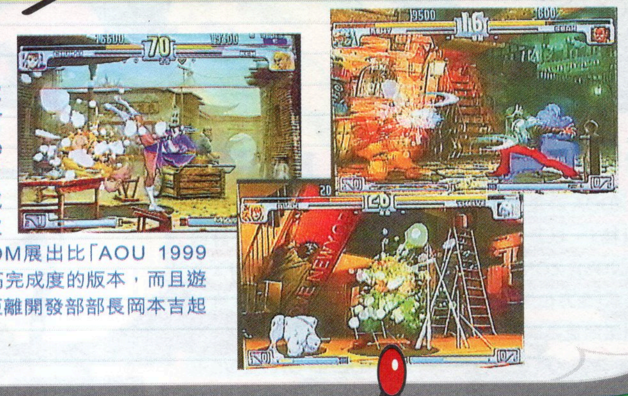


至於《鐵拳4》會否以業務用版本為先，namco方面則仍未有發表，不過據說可能性也十分之高，因為傳聞PlayStation後繼機種是SYSTEM 11（PlayStation互換性基板）的次世代系統，所以有業務用版本、甚至推出在先亦都不足為奇，而且據悉namco（DREAM FACTORY）正與SQUARE共同開發另外一個作品（難道是傳聞中的《EHRGEIZ 2》？），相信空穴來風、未必無因。

## 《S.F.III》日本 LOCATION TEST 情報

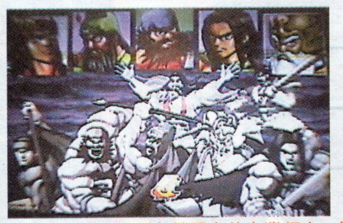


曾於上期「COMING SOON」中為大家介紹過的CAPCOM最新格鬥作品《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》，已經在剛過去的3月10日，假日本京橋某大型遊戲機中心完成LOCATION TEST。據稱在是次LOCATION TEST中，CAPCOM展出比「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」公開時更高完成度的版本，而且遊戲亦已進入最後調整階段，相信距離開發部部長岡本吉起計劃4至5月推出應該不遠矣！



## 《GUTAR FREAKS》正式登場！

曾以開發中試版形式獨臨香港的模擬結他作品《GUITAR FREAKS》，終於在本月二十日（上星期六）抵達各大遊戲機中心，然而今次最叫人鼓舞的地方，就是不論行貨和水貨也是同日抵港，令到今次再沒有貨量懸殊的情況出現，所以對於鍾愛此作品的人固然是個喜訊。

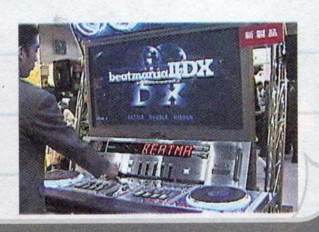


至於同系列其他新作方面，好似《Beat mania II DX》已預定四月到港，而且更會在部份遊戲機中心率先展出，想知道哪間率先展出？記得留意就近遊戲機中心的宣傳海報！另外，據可靠消息透露，至今仍未推出的《Dance Dance Revolution 2nd MIX》，以及與PlayStation的連結版本《LINK Ver.》將不會預算引入行貨，其中後者則因為歌曲版權問題而擱置輸入，相反前者原因則不明，希望只是流言吧！



此外，截稿前剛收到的消息，由《D.D.R.》志同道合者舉辦，香港首個《D.D.R.》大型比賽，將於本月二十八日，假佐敦大華商場地庫「Virtual Zone」舉行，其中比賽是歡迎任何人仕到場參觀，有興趣的讀者就記得不要錯過！






## 《三國戰紀》隱藏要素公開！



還記得上期拙者和大家提及過《三國戰紀》裏面有隱藏人物嗎？無印象！不打緊，因為拙者今次正準備補回《三國戰紀》的好幾個秘技，以及解說一下使用時的注意事項，希望大家能夠受用吧！

注意事項：

1)《三國戰紀》是主要分為三個版本，其中分別有繁體字的台灣版本、簡體字的海外版本，以及日文的日本版本，然而，由於三個VERSION使用秘技的方法也不盡相同，所以以下使用方法均是採用本港流通程度較高的台灣版本為主

2) 最好選擇1P或2P位置輸入秘技，因為曾經試過某些人在3P和4P位置中使用秘技無效

| 隱藏角色 | 出現方法 |
|---|---|
| 貂蟬 | 在選人畫面中輸入B、C、D、↑、→、↓、←、↑、→、↓、←，成功的話選人畫面中就會出現「貂蟬」的位置 |
| 諸葛亮 | 在選人畫面中輸入D、C、B、B、C、↑、↓、↑、↓，成功的話選人畫面中就會出現「孔明」的位置 |
| 張遼 | 在選人畫面中輸入D、B、B、C、D、↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、B、C、D，成功的話選人畫面中就會出現「張遼」的位置 |
| 劉備 | 在選人畫面中輸入B、C、D、C、B、↑、↓、←、→、↑、↓、←、→，成功的話選人畫面中就會出現「劉備」的位置 |
| 呂布 | 在選人畫面中輸入B、C、D、B、C、↑、←、↓、→、↑、↓、D、C、B、C，成功的話選人畫面中就會出現「呂布」的位置 |
| 孫權 | 在選人畫面中輸入D、C、B、↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、B、B、C、D、B，成功的話選人畫面中就會出現「孫權」的位置 |

## 業務用遊戲時間表

### 3月推出

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 推出日期 |
| --- | --- | --- | --- |
| 500GP | namco | RAC | 3月初 |
| SUPER PUZZLE BOBBLE | TAITO | PUZ | 3月上旬 |
| 戀愛 QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL | namco | QUZ | 3月中旬 |
| FINAL FURLONG 2 | namco | SLG | 3月中旬 |
| AIRLINE PILOTS | SEGA | SLG | 3月中旬 |
| 壽 GRAND PRIX～目指！原茶利 KING～ | TEMCO／ SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT | RAC | 3月下旬 |
| 線腦 | KANEKO | PUZ | 3月下旬 |
| 讓我領教一下你的本領（手並拝見） | SUCCESS | ETC | 3月下旬 |
| STREET 王決定戰！！ | SEGA | QUIZ | 3月末 |
| 人鳥流 | 日本 SYSTEM | ACT | 3月末 |
| METAL SLUG X | SNK | ACT | 3月末 |
| MEGATOUCH XL 6000 | MERIT／ PACHE WECHE | ETC | 3月預定 |
| CARN EVIL | MIDWAY | STG | 3月預定 |
| GIGA WING | CAPCOM／ TAKUMI（匠）CORPORATION | STG | 3月預定 |
| BATTLE GEAR | TAITO | RAC | 3月預定 |
| E 雀櫻莊～一間空房～ | SEIBU 開發 | TAB | 3月預定 |

### 4月以後

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 推出日期 |
| --- | --- | --- | --- |
| GIANT GRAM 全日本 PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN 日本武道館 | SEGA | FIG | 4月下旬 |
| IDOL 雀士 SUCHIE-PAI III（暫稱） | JALECO | TAB | 4月預定 |
| STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～ | CAPCOM | FIG | 春季預定 |
| 武藏巖流記 | VISCO | ACT | 春季預定 |
| CAPTAIN TOMADI | VISCO | ACT | 春季預定 |
| Gallop Racer 3～one and only road to victory～ | TEMCO | RAC | 春季預定 |
| 出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS） | TONDEMO CRISIS | ACT | 春季預定 |
| RISING ZAN～The Samurai Gunman～ | UEP SYSTEM | ACT | 春季預定 |
| RC GO！ | TAITO | RAC | 6月預定 |

### 推出日期未定

| 遊戲名稱 | 開發商 | 類型 | 推出日期 |
| --- | --- | --- | --- |
| PACHINKO SEXY REACTION 2 | SAMMY | 彈珠 | 未定 |
| FLASH BEATS | SEGA | ETC | 未定 |
| BUGGY DRIVE | SEGA | RAC | 未定 |
| DEAD OR ALIVE 2 | TEMCO | FIG | 未定 |
| TENNIS（暫稱） | VISCO | SPT | 未定 |
| GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION | KONAMI | RAC | 未定 |
| 對戰 PUZZLE CROUTE STONE | SEGA | PUZ | 未定 |
| BOAT RACE 2 | SEGA | RAC | 未定 |
| FLASH SOCCER | SEGA | SLG | 未定 |
| Gun Beat | TREASURE | RAC | 未定 |
| STRIDER 飛龍（暫稱） | CAPCOM | ACT | 未定 |
| Drum Mania | KONAMI | SLG | 未定 |
| pop'n music 2 | KONAMI | SLG | 未定 |
| SILENT SCOPE | KONAMI | SLG | 未定 |
| WAR～FINAL ASSAULT～ | ATARI | STG | 未定 |
| ROAD RURNERS | ATARI | RAC | 未定 |
| HYORO THUNDER | MIDWAY | RAC | 未定 |
| NBA SHOW TIME | MIDWAY | SPT | 未定 |
| Submarines | namco | SLG | 未定 |
| SALARIED MAN 專科 | ALTORON | PUZ | 未定 |
| VAPOR | ATARI | RAC | 未定 |
| BATTLE BAKRAID | EIGHTING／ RISING | STG | 未定 |
| RING OUT FOUR BY FOUR（4 × 4） | SEGA | RAC | 未定 |
| GUILTY GEAR 2 | ARC SYSTEM WORK | FIG | 未定 |
| Dance Dance Revolution 2nd MIX／ LINK Ver. | KONAMI | SLG | 未定 |
| 五月戰陣 3 | SETA／ VISCO | TAB | 未定 |
| SUPER REAL 麻雀 VS | SETA／ VISCO | TAB | 未定 |
| VALIANT SHUBANTSA | SETA／ VISCO | STG | 未定 |
| ULTIM@TE RACE | MIDWEST AMUSEMENT（船井 HYUKOMU） | RAC | 未定 |
| Pacapaca Passion 2（暫稱） | PRODUCE | 音樂 ACT | 未定 |
| EZ 2 Dj | AMUSE WORLD | ACT | 未定 |
| AERA51 SITE 4 | SNK／ ATARI | STG | 未定 |
| DERBY OWNER'S CLUB | SEGA | RAC | 未定 |
| 紫炎龍 2（暫稱） | 童 | STG | 未定 |
| DYNAMITE ROBO 2000（暫稱） | 童 | ACT | 未定 |

※以上推出日期是以日本時間為基準

## 業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone（佐敦大華商場地庫）

| 排行位置 | 遊戲 | 類型 | 生產商 | 推出日期 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1ST | Dance Dance Revolution | SLG | KONAMI | 2／ 99 |
| 2ND | Beat mania complete MIX | SLG | KONAMI | 2／ 99 |
| 3RD | V.J Visual & Music Slap | SLG | JALECO | 2／ 99 |
| 4TH | GIGA WING | STG | CAPCOM／ TAKUMI（匠） | 2／ 98 |
| 5TH | 三國戰紀 | ACT | ARUTA／ IGS | 2／ 99 |





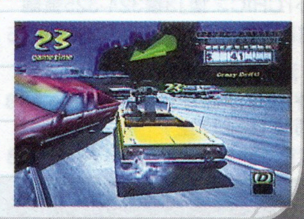
## 地下作品《ZOMBIE REVENGE》



最近不知大家有否發現，就是在早前推出的GUN SHOOTING遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD 2～ORIGINAL SIN～》，好像突然之間消聲匿跡，起初拙者也以為是遊戲難度太高、不受歡迎，加上家庭用版本快將推出，所以才消失於市面。不過，直至最近得悉才知事原是電檢處評定遊戲太過暴力，不獲發牌，因此遊戲便自然消失，就算好些遊戲機中心也只是偷偷地展出。



雖然《HOD 2》消失已經成為過去，但是不代表事情告一段落，因為同樣由SEGA製作的動作遊戲《ZOMBIE REVENGE》，至今是依然未獲發牌，所以遊戲大有可能遭受到同一命運，希望電檢處方面能夠審慎處理發牌的準則。最後，送上此遊戲的秘技一則，在選人畫面中按着START掣來決定人物，那麼便可以使用該角色的隱藏服飾。

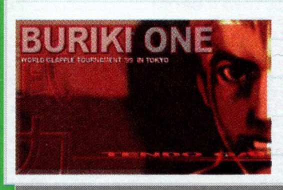


另外，順帶一提，SEGA本月作品《CRAZY TAXI》已經在早前抵港，有興趣讀者大可以往就近的遊戲機中心看看。

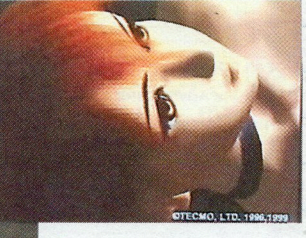
## 《龍虎之拳》系列最新作＝《武力～BURIKI・ONE～》？




假若大家不善忘的話，應該也記得我們曾經報導過SNK著名對戰格鬥系列之一《龍虎之拳》，已着手製作最新續篇，不過礙於當時仍未有具體消息，所以事情很快就無疾而終。可是近日又有傳聞指出，SNK將會於5月推出《龍虎之拳》最新作，名稱改為《武力～BURIKI・ONE～》，而且更使用MVS基板製作云云！究竟傳聞熟真熟假？截至現在SNK對於傳聞未有任何發表，但是有一點可以肯定《武力～BURIKI・ONE～》是採用HYPER NEO GEO 64製作，也是SNK最新3D POLYGON對戰格鬥的原創作品，以單回合定勝負的異種格鬥技戰作為主題，其中利用真實型的世界觀和全新的操作與系統，相信會是個不俗的作品，預定4月上旬推出。至於遊戲到底是否《龍虎之拳》最新作？這點則不得而知，說不定遊戲中會有《龍虎之拳》中的角色哩！




## 《DOA2》本格始動！TEAM NINJA最新作發表




最近除了《S.F.III》是比較注目之外，TECMO的著名立體格鬥《DEAD OR ALIVE 2》也是近期最多人期待的作品之一，雖然遊戲尚未正式推出，不過其開發組員TEAM NINJA已經着手製作另一個作品《ALTERNATIVE》（DEVELOPMENT CODE），至於遊戲類型、採用基板，以及推出日期則全部未定，到底今次TEAM NINJA會製作甚麼作品呢？會否與《DEAD OR ALIVE》有着關連？相信大家也要拭目以待！



# 攻略何用四尋

## 《遊戲誌》攻略寶庫等你發掘

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到港九各「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

### 遊戲誌尊賣店地址：

**旺角店**

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

**灣仔店**

香港灣仔灣仔道188號東方188商場1樓117室

電話：2891-4448 傳真：2572-7118

## 《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：67～96期

| 遊戲名稱 | 刊載期數 |
|---|---|
| **ACT** | |
| AIR BOARDER 64 | 73 |
| AKUJI | 93 |
| APOCALYPSE STARRING布斯韋利士 | 89 |
| ARMORED CORE MASTER OF ARENA | 87、89、94-96 |
| ASSAULT | 88 |
| BANYO KAZOOIE | 78、83 |
| BATTLE ATHLETICS大運動會GTO | 93 |
| BIOHAZARD 2 | 67-68 |
| BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK VER. | 81 |
| BIOHAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER. | 81 |
| BLASTO | 75 |
| BOMBERMAN | 90 |
| BOMBERMAN HEROES | 74 |
| BOMBERMAN WORLD | 68 |
| BREAK NECK | 92 |
| BURNING RANGERS | 69、70 |
| CHAOS HEAT | 89 |
| COOL BOARDERS 3 | 89 |
| CRISIS BEAT | 78 |
| CRISIS CITY | 69、77 |
| CYBERORG | 95 |
| DODGE BALL! | 76 |
| DOWN HILL SNOW | 73 |
| DRACULA惡魔城默示錄 | 95、96 |
| DUKE NUKEM～TIME TO KILL | 88 |
| DUNGEON & DRAGONS | 93 |
| DYNAMITE刑事2 | 75、96 |
| FIRE PANIC | 81 |
| FRAME GRIDE | 89、93 |
| GALLOP RACER 3~ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY | 90 |
| GODZILLA GENERATIONS | 89 |
| GTA | 83 |
| GUNGRIFFON II | 71-73 |
| HELLO CHARIE!! | 81 |
| HERC'S ADVENTURE | 79 |
| HEXEN | 71 |
| KERIOTOSEE | 78 |
| KITCHEN PANIC | 77 |
| Kitty The Kool!歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!! | 71 |
| KYORO君的PRINT CLUB大作戰 | 95 |
| LEGEND | 92 |
| LUCIFFER RING | 91 |
| LUCKY LUKE | 88 |
| MEDIEVIL | 88、89 |
| METAL GEAR SOLID | 77、79、82-85 |
| METAL SLUG 2 | 68 |
| MIAGICAL TRUCK ADVENTURE | 92 |
| MIRACLE JUMPERS | 71 |
| NIGHTMATE CREATURE | 70 |
| PEPSIMAN | 96 |
| PIT FALL 3D | 73 |
| POITTER POINT 2～SODOM之陰謀～ | 76、79 |
| POP'N TANKS! | 88 |
| POWER STONE | 91、93、95、96 |
| PUCHI CARAT | 76 |
| Q版小時侯 | 90 |
| ROBOTEON X | 73 |
| SEPTENTRION | 96 |
| SEPHON FILTER | 95、96 |
| SHAKE KIDS | 80 |
| SNOWBOW KIDS PLUS | 90 |
| SONIC ADVENTURE | 87、88、91、92 |
| SPIKE OUT | 86 |
| STAR WAR ROGUE SQUADRON | 90 |
| STREET BOARDERS | 87 |
| SUPER TEMPO | 74 |
| TAIL CONCERTO | 69、73、74 |
| THE LAST REPORT | 81 |
| TRAPGUNNER | 77、81 |
| TUROK 2 | 91 |
| TWELVE TALES | 78 |
| TWIST METAL 3 | 89 |
| UNDER COVER | 95 |
| VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM | 68、72、74、75 |
| WONDER TREK | 86、90 |
| ZIGZAG BALL | 90 |
| 大虎T'AI FU | 90 |
| 大盜伍佑衛門~道中妖怪多籮籮 | 91 |
| 大盜伍佑衛門~綾繁一家的黑影 | 91 |
| 天誅 | 69、70 |
| 天誅 忍凱旋 | 88、90、95、96 |
| 可變走攻GUNBIKE | 69、73 |
| 古惑狼 3~噗!世界一周 | 86、88 |
| 任天堂ALL STAR大亂鬥 | 93、94 |
| 再生俠 | 75 |
| 死亡陷阱迷宮 | 73 |
| 我是東巴 | 67 |
| 把蛋拿走 | 75 |
| 炎之料理人COOKING FIGHTER好 | 73、76 |
| 拼圖戰士 | 78 |
| 剪影幻象 | 80 |
| 救救泥膠城2 | 82 |
| 第五元素 | 75、85 |
| 組合戰鬥 | 72 |
| 惡魔城X～月下夜想曲 | 78 |
| 惡魔城默示錄 | 79、88、92、94 |
| 盜墓者3 | 87、89-92 |
| 超SNOWBOW KIDS | 90 |
| 新世紀EVANGELION | 87 |
| 裝甲騎兵 | 69 |
| 裝甲騎兵KIGHTNING SLASH | 72、88 |
| 雷朋三世 金字塔的賢者 | 81 |
| 影牢～刻命館真章 | 76、80、81 |
| 戰鬥昆蟲記 | 93 |
| 機動戰士高達 馬沙之反擊 | 86、90 |
| 蟲蟲特工隊 | 89 |
| 雙界儀 | 76-78 |
| 爆BOMBERMAN 2 | 95 |
| 羅剎之劍 | 95 |
| 變色龍小子2 | 92 |
| 魔劍X | 93、94 |
| **ARPG** | |
| BAROQUE | 74、75 |
| BLAZE & BLADE | 68 |
| BOMBERMAN QUEST | 91 |
| Brave Prove | 71、73 |
| DIABLO | 71 |
| DRUID | 69 |
| DUNGEONS & DRAGON COLLECTION | 96 |
| FOX JUNCTION | 74 |
| SONATA | 86 |
| 伊蘇YS ETERNAL | 74 |
| 武藏傳 | 70、76、79-82、84 |
| 雷曼風兵2 | 87 |
| 薩爾達傳說 夢見島DX | 90 |
| 薩爾達傳說~時之洋笛 | 77、86-90 |
| **AVG** | |
| 3×3 EYES轉輪王夢幻 | 81 |
| 6 inch MY DARING | 91 |
| ABALABURN | 79-82 |
| ALIVE | 81 |
| ANOTHER MEMORIES | 74 |
| ANOTHER MIND | 80、88 |
| ATHENA | 89 |
| ATLANTIS | 76 |
| b.l.u.e.Legend of water | 75、76、79 |
| BLUE BREAKERS BURST往笑臉的明天 | 76、80、84 |
| BLUE STINGER | 88、96 |
| CARD CAPTOR櫻 | 89 |
| CARRIER | 90 |
| CINCADIA | 90、93 |
| CLICK MEDIC | 73 |
| CLOCK TOWER GROST | 93 |
| CROSS偵探故事 | 71、79 |
| D之食桌2 | 95 |
| DARK MESSIAH | 68、69、72、74、77-79 |
| DEEP FEAR | 74-80 |
| DEEP FREEZE | 88 |
| DINO CRISIS | 96 |
| DOLPHINS DREAM | 80、84 |
| DOUBLE CAST | 77、78、85 |
| DREAM GENERATION | 78 |
| E'TUDE PROLOGUE | 89 |
| ECHO NIGHT | 78、82 |
| ENIGMA | 69-71 |
| EVE THE LOST ONE | 70、71 |
| EXDOUS GUILTY | 85、89 |
| FIND LOVE 2~RHAPSODY~ | 89 |
| HARD EDGE | 86、89 |
| HIGH SCHOOL TERRA STORY | 80 |
| HYBRID HEAVEN | 94 |
| JAPAN | 89 |
| JUGGERNAUT~戰慄之扉~ | 89 |
| JULY | 88、89 |
| Klaymen Klaymen ~ Neverhood之謎 | 69、74 |
| LITTLE DREAM | 87 |
| LOST CHILDREN | 67 |
| Lost Sword失去了的聖劍 | 71 |
| LUCIFERD | 83 |
| MARIA 2~受胎告知之謎 | 90 |
| MIZZURNA FALLS | 91 |
| NoEL 3 | 84、86 |
| O.D.T. | 90 |
| ODD WORLD 2 | 90 |
| OVER BLOOD 2 | 71、76、80-83 |
| REAL麻將ADVANTURE~往海去 | 88 |
| REFRAIN LOVE 2 | 95 |
| RIVEN THE SEQUEL TO MYST | 72-74 |
| ROOM MATE W | 93 |
| RUGRUATES | 89 |
| SILENT HILL | 90、94-96 |
| SILENT MOBIUS | 86 |
| SPRIGGAN～LUNAR VERSE | 95 |
| TO HEART | 83 |
| TOUR PARTY | 69、70 |
| UNIVERSAL NUTS | 68 |
| VIRTUA CALL S | 87、88 |
| WEB MYSTERY | 94 |
| WITH YOU～願你凝望我 | 92 |
| 七星鬥神 | 86 |
| 七間秘館2 戰慄的微笑 | 94 |
| 久遠之絆 | 87 |
| 大幽靈屋敷～演村淳的實話怪談 | 79 |
| 女忍者捕物帳 | 68 |
| 少女革命UTENA | 73、76 |
| 心跳回憶劇場系列2～彩之愛歌 | 70、71 |
| 心跳回憶劇場系列3～啟程之詩 | 87、94 |
| 水木茂之妖怪圖鑑 | 72 |
| 只可以相愛 | 69 |
| 由T開始的物語 | 77 |
| 任性桃天使 | 78、82、83 |
| 任性桃天使II | 94 |
| 名偵探柯南 | 89 |
| 好奇心會把貓殺了?? | 89 |
| 有…… | 73 |
| 吸血鬼傳說 | 96 |
| 往北去WHITE ILLUMINATION | 83、86、91、94 |
| 忠臣藏 檢證穗事件 | 68 |
| 東京魔法學園劍風帖 | 78 |
| 狙擊千金小姐 | 80 |
| 初吻物語 | 89 |
| 金田一少年之事件簿～地獄遊園殺人事件 | 72 |
| 金田一少年之事件簿～星見島悲哀的復仇鬼 | 68 |
| 勇者王GAOGAIGAR | 79 |
| 洛克人超級冒險 | 78 |
| 狩獵妖精的傢伙們2 | 80 |
| 皇家雙妹嘜 | 91 |
| 美少女雀士RPG心跳夢魔 | 70 |
| 風之丘公園 | 83 |
| 相聚相愛 | 95 |
| 拳皇京 | 67、78、79、82、83 |
| 時空偵探DD 2 | 83 |
| 琉璃色之雪 | 90 |
| 秘密戰隊V | 74 |
| 御神樂少女探偵團 | 84 |
| 探偵神宮寺三郎 | 74 |
| 救救泥膠城 | 73 |
| 雪割之花 | 87、89 |
| 最終電車 | 70 |
| 森巴結他 | 86 |
| 無人島物語R | 76 |
| 街 | 68 |
| 感應少年EIJI | 87、95 |
| 新世紀EVANGELION 鋼鐵之女朋友 | 67、71 |
| 新世紀GPX高智能方程式 新的挑戰者 | 87、96 |
| 慟哭~之後 | 70、71 |
| 熱鬥小馬~黑色閃電、白色奇蹟 | 71 |
| 擁抱季節 | 80、86 |
| 機動戰艦NADESICO三年間之空白 | 80、84、85 |
| 機動警察PATLABOR THE GAME | 91 |
| 貓侍 | 91 |
| 孃樣特急 | 69、79 |
| 櫻通信 | 85 |
| 續•初戀物語~修學旅行~ | 71、72 |
| 魔法少女PRETTY SAMMY～心的感覺 | 68 |
| 歡迎來到PIA CARROT | 70、71 |
| 歡迎來到PIA CARROT 2 | 82、85 |
| **ETC** | |
| 2999年的GAME KIDS | 86 |
| 3D格鬥創作室 | 74、75、81 |
| beatmania | 82、84、85 |
| beatmania Append 3rd Mix | 87、88、89、91 |
| beatmania complete mix | 94 |
| beatmania GB | 90 |
| BUST A MOVE 2 | 93 |
| BUST A MOVE DANCE & RHYTHM ACTION | 68 |
| CAPCOM GENERATION第一集 墜擊王之時代 | 80、83 |
| CAPCOM GENERATION第二集 魔界與騎士 | 80、85 |
| CAPCOM GENERATION第三集 歷史由這裏開始 | 80、86 |
| CAPCOM GENERATION第五集 格鬥家們 | 89 |
| CAPCOM GENERATION第四集 孤高之英雄 | 84、88 |
| CINEMA 英語會話系列VOL.01不要去天國，爸爸 | 93 |
| DANCE DANCE DANCE | 89 |
| DANCE DANCE REVOLUTION | 91、94 |
| DODGEM ARENA | 93 |
| FALCOM CLASSIC 2 | 87 |
| GAME BASIC FOR SEGA SATURN | 76 |
| GAME之中青春 | 74 |
| GRANDIA DIGITAL MUSEUM | 71、76 |
| GREAT HEAT | 87 |
| HAMMER CHAMP | 73 |
| HYPER BISHI BASHI CHAMP | 83 |
| JUNG RHYTHM | 67 |
| JUNGEL PARK | 70 |
| JUNGEL PARK～SATURN島 | 67 |
| KONAMI ANTIQUES～MSX COLLECTION Vol.2～ | 68 |
| KONAMI ANTIQUES～MSX COLLECTION Vol.3～ | 70、71 |
| L.S.D | 87 |
| MARIO PARTY | 91 |
| MEGA TOUCH XL 5000 | 68 |
| MISSLAND 2 | 89 |
| MONSTER FARM 2 | 95 |
| MOVIE CLUB | 73 |
| NAMCO ANTHOLOGY | 78 |
| NAMCO ANTHOLOGY 2 | 74、81、85 |
| NEO MESSAGER | 71 |
| NOeL La neige | 70 |
| NOeL La neige special | 79 |
| POCKET MONSTERS' STADIUM | 81 |
| POCKET MUUMUU | 86、87、94 |
| POKEMON SNAP | 94 |
| POP'n MUSIC | 89、94、95 |
| PRINT CLUB POCKET 3 | 90 |
| ROCKEY×HOPPER 2 | 70 |
| SEGATA三四郎 真劍遊戲 | 87 |
| SOONEE BEE | 81 |
| SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN VOL.1 | 68 |
| SRPG創作室 | 79、84 |
| STOLEN SONG | 76 |
| SUPER B-DA MAN BATTLE PHOENIX 64 | 77、81 |
| UM JAMMER LAMMY | 92 |
| WONDER 3 | 70 |
| 心跳回憶放學後 | 76、81 |
| 比卡超你好嗎? | 88、90 |
| 比西霸希SPECIAL | 84 |
| 王帝遊戲 | 77 |
| 由0開始的麻雀 | 71 |
| 全超級機械人大戰電視大百科 | 87 |
| 在SS中發現!!TAMAGOCHI PARK | 68 |
| 赤川次郎 夜想曲 | 81 |
| 卒業ALBUM | 67 |
| 星星中發現!TAMAGOCHI | 69 |
| 甚麼來的呢 | 78 |
| 音樂創作室2 | 71 |
| 悠久幻想曲ENSEMBLE | 87、90 |
| 莎木 | 89 |
| 森高千里東京狩獵行 | 87 |
| 雅達利COLLECTION 2 | 73 |
| 跳跳吉蒂貓KITTY THE KOOL | 84 |
| 鈴音 | 70、78、81、86 |
| 電波少年的遊戲 | 72 |
| 機動戰士高達基力之野望戰略指令書 | 87 |
| 櫻大戰 帝擊GRAPH | 91 |
| 鞦孖B VIRTUAL 阿呆症候群 | 68 |
| **FIG** | |
| ADVANCED V.G.2 | 73、75、82-85 |
| ASTRA SUPER STAR | 81 |
| BLOODY ROAR 2 | 88、92、93 |
| BREAKERS REVENGE | 79 |
| CYBERORG | 89 |
| DEAD OR ALIVE | 71 |
| DESTREGA | 70、80、85 |
| EHRGEIZ | 70-74、80、86、87、90、91 |
| FIGHTING CUP | 90 |
| FIGHTING LAYER | 89、90 |
| FIGHTING VIPERS 2 | 68、71、73 |
| FIGHTING武術2nd | 67 |
| G.S.A.P. | 72 |
| GUILTY GEAR | 73、75 |
| GUNDAM THE BATTLE MASTER 2 | 70、71 |
| HYBIRD HEAVEN | 91 |
| JO JO的奇妙冒險 | 83、87、90 |
| MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER | 82 |
| MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION | 86、87、、92 |
| MARVEL VS CAPCOM | 67-68、70、92 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 79 |
| POCKET FIGHTER | 69、74、77 |
| PSYCHIC FORCE 2012 | 68、95、96 |
| RAKUKA KIDS | 74、80 |
| REAL BOUT餓狼傳說 2～THE NEWCOMERS | 70-76 |
| REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND | 73、78 |
| RISING ZAN | 96 |
| SAVAKI | 75 |
| SD飛龍之拳傳說 | 94 |
| SOUL CALIBUR | 74-79、81 |
| STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN | 68、70-74 |
| STRAIGHT VICTORY~向星野一義之挑戰~ | 75 |
| STREET FIGHTER EX 2 | 68、70-74、76-78 |
| VAMPIRE SAVIOR | 67、73 |
| VAMPIRE SAVIOR EX EDITION | 84、88 |
| VIRTUA FIGHTER 3tb | 88、89 |
| X-MEN VS STREET FIGHTER | 70 |
| 少年街霸3 | 74-78、80、81、88、91 |
| 私立JUSTICE學園 | 67、77、78、81、82 |
| 侍魂 | 90 |
| 侍魂SAMURAI SPIRIT | 67 |
| 侍魂 阿修羅斬魔傳 | 80、86 |
| 侍魂劍客指南PACK | 72 |
| 武士道之刃2 | 69、71 |
| 武戲 | 89 |
| 咸蛋超人FIGHTING EVOLUTION | 69 |
| 封神領域 | 87、93 |
| 修羅之門 | 67、72 |
| 拳皇97 | 71、76 |
| 拳皇98 | 79-87 |
| 鬥龍傳說 | 93 |
| 御意見無用II | 87 |
| 超人迪加&超人載拿 兩道新的光芒 | 80 |
| 超鋼戰記 | 82、84、85 |
| 幕末浪漫～月華之劍士 | 67、90、94、95 |
| 幕末浪漫第二幕 月華之劍士 | 67-71、86、88-96 |
| 墮落天使 | 71 |
| 餓狼傳說WILD AMBITION | 92、93、94 |
| 激走GRAND RACING | 75 |
| 幪面超人 | 83、85 |
| 爆走DECODRIVE傳說 男一匹夢街道 | 75 |
| 鐵拳3 | 67、70、72-74 |
| **PUZ** | |
| HANDLE CHAMP | 68 |
| HELLO KITTY CUBE DE CUTE | 78 |
| Hello Kitty White Present | 91 |
| I.Q. FINAL | 87、91 |
| MAGICAL DROP III+WONDERFUL! | 96 |
| MAPPY BABY STORY | 95 |
| MONEY IDOL EXCHANGER | 88 |
| NOON | 68 |
| PIKU PIKU仙太郎在PUZZLE食飯 | 95 |
| POP'N POP | 87 |
| PRISM LAND STORY | 71 |
| PUCHI CHART | 68、78 |
| PUYO PUYO 4 | 96 |
| PUZZLE BOBBLE 4 | 72、79、81 |
| PUZZLE MANIA+PUZZLE MANIA 2 | 95 |
| ROX | 87 |
| S.Q. SOUND QUBE | 71 |
| TETRIS 4D | 91 |
| XI [sai] | 71、75、77 |
| 比基利亞EX | 80 |
| 彩虹閃耀 轉轉大作戰 | 83 |
| 魚波 | 72 |
| 電流焦急棒 | 71 |
| 職業棒球熱鬥PUZ球場 | 75 |
| **RAC** | |
| ADVAN RACING | 89 |
| AIR RACE CHAMPIONSHIP | 90、96 |
| BATTLEROUND USA | 74 |
| BOMBERMAN FANTASY RACE | 77、78、81 |
| BUCKLE UP! | 68 |
| BUGGY HEAT | 96 |
| C.A.R.T.WORLD SERIES | 69 |
| C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP | 93 |
| CITY TOUR GRANPIX～全日本GT選手權～ | 88 |
| CODE R | 67、79 |
| COLIN McRAE RALLY | 95 |
| CRISIS BEAT | 74 |
| CRUIS WORLD | 78 |
| DOWNHILL BIKERS | 71、72 |
| F-ZERO X | 78、80 |
| GRAN TURISMO 2 | 95 |
| Karts Formula Special Edition | 95 |
| GT 24 | 76 |
| JET MOTO '98 | 82 |
| JGTC ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP | 78 |
| KATTOBI TUNE | 69、74 |
| MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 | 88 |
| MOTORCROSS GO! | 67 |
| MTB DIRT CROSS | 87 |
| OPTION TUNING CAR BATTLE | 67 |
| OPTION TUNING CAR BATTLE 2 | 90、95 |
| PENPEN TRiICELON | 88、89 |
| Q版戰機RAINBOW WINGS | 70 |
| Q版賽車3 | 69 |
| Q版賽車64 | 80 |
| Q版賽車PARK | 73 |
| Q版賽艇 | 74、78 |

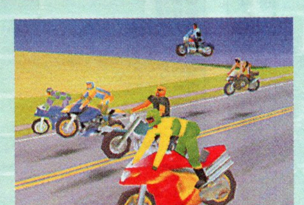
# 西洋遊物

**主持：黃菲熊對王非紅**

由於竹昇仔＆新移民自從離家去賭錢後，一直音全無、逃去無蹤，故此引起西洋菜and西生菜的懷疑，並立即以雷霆萬鈞之勢出發去了拉斯維加斯找尋他們的下落……所謂「國不可一日無君」，於是我黃菲熊決定挺身而出，為大家介紹一下近期洋人有甚麼新奇得意的GAMES～。



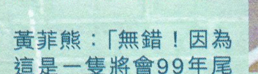
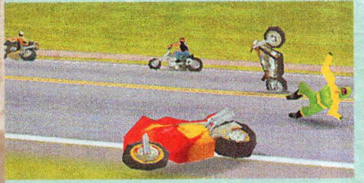
## ROAD RASH 64






製造商：Pacific Power and Light
發售日：1999年尾
機種：Nintendo 64
RAC/MEM/1-4P

王非紅：「嘩！近來那班終日無所事事，無無聊聊的死飛仔居然大膽到學人駕駛電單車，而且每見到其他人時更會動粗。真係睇見就想作嘔，都係快快將佢拋入垃圾桶！！」
黃菲熊：「咪住！」
王非紅：「咁道德淪亡的東西，你叫我停手！難道你也是一份子？！」

黃菲熊：「無錯！因為這是一隻將會99年尾推出的Nintendo 64遊戲，名為《ROAD RASH 64》。相信有玩過Mega Drive的朋友都知道，這系列遊戲的內容主要是一場場單電車賽事，而途中玩者更可以用武力將對手打下車；的確是非常刺激而瘋狂的遊戲。」
王非紅：「咁駛唔駛買定意外保險？」
黃菲熊：「唉～」

## rollcage



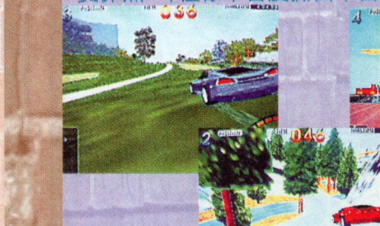
製造商：Psygonsis
發售日：3月
機種：PlayStation
RAC/MEM/2P




王非紅：「咦！點解對面部車咁得意，不過仲好似向著這邊衝緊過來……」
黃菲熊：「無事……放心……無事」
王非紅：「唔係喎！部車又識放武器，仲響天空打了幾翻筋斗，係咪有唔妥？」
黃菲熊：「都話無事……放心啦……無事」
王非紅：「又唔係喎！部車後面仲有幾部車跟住，陣容好鼎盛！似乎真係有問題喎！」
黃菲熊：「都話無事咯！因為這是一隻由Psygonsis製作的另類賽車遊戲，當中玩者所駕駛的賽車，將會配備各式各樣的武器，而且更可以利用分割畫面來進行二人進戰。」
王非紅：「哦～原來如此，不過總是覺得有點問題……」
黃菲熊：「嘩！佢襲擊我地啊～！！！」







## California SPEED



製造商：Midway
發售日：3月
機種：Nintendo 64
RAC/MEM/2P

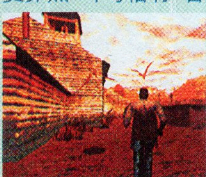
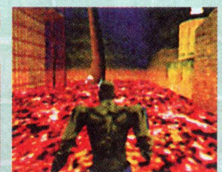
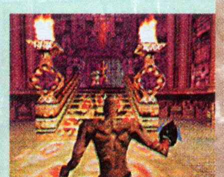
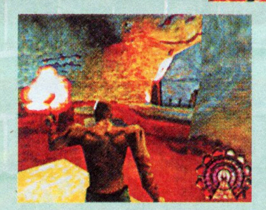
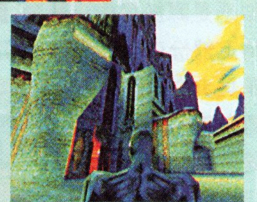
王非紅：「好彩我身手夠敏捷，一下"無影腳"便輕易避開。你話如此有型有格的大明星，係咪應該有部名車配合下嘛！」
黃菲熊：「咁～你究竟想點？」
王非紅：「就係咁～我好想駕駛著部名車，於美國金洲、三藩市、洛杉磯的公路上飛馳，真的是人生一樂也！！」
黃菲熊：「等等！那部車最少也要你做幾世才夠錢買，還是……」
王非紅：「唔係喎！我見呀豬肉榮都有部～」
黃菲熊：「唔係呀！個部係"假嘢"，因為那是由Midway公司推出的街道賽車遊戲《California SPEED》，當中除了有"型仔"跑車外，還有F-1賽車可以選擇使用。」
王非紅：「咁點解豬肉榮會有？！」
黃菲熊：「佢係本書度撕出來當招牌用呀！」



# SHADOW MAN

製造商：Acclaim
發售日：1999年夏季
機種：PlayStation／Nintendo 64
ACT/MEM/1P

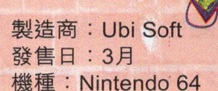
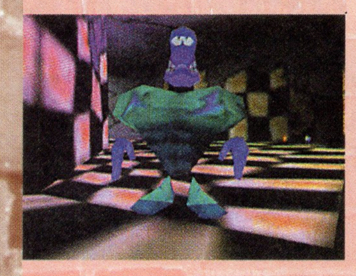
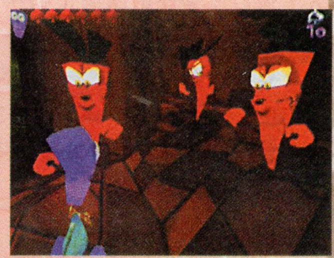
王非紅：「我一身武功，無奈未能一展所長。可哀！可悲！」
黃菲熊：「你有幾好武功呀？」
王非紅：「唔～我識得"無影腳"、又識做"炎龍擺尾"，甚至個招"寒風中息吹"亦是本人自創招式，你話厲害唔厲害！」
黃菲熊：「兩個字！識唔識用槍？」
王非紅：「唔識！」
黃菲熊：「咁～都是無謂喇！看看由Acclaim製作的3D動作遊戲《SHADOW MAN》，當中的主角便是單人匹馬，手持各種武器去進行一連串的殺戮行動。你話你點做高手？」
王非紅：「不過我識得潛在奧義"蒼天無影腳"喎～」
黃菲熊：「可惜有"智障"哩！！」

# TONIC TROUBLE

製造商：Ubi Soft
發售日：3月
機種：Nintendo 64
ACT/MEM/1P

王非紅：「喂！借支茄汁過來……」
黃菲熊：「無呀！」
王非紅：「咁搬箱紅蘿蔔過來呀……」
黃菲熊：「都無喎！」
王非紅：「甚麼？！你唔係咁懶，連拒絕的藉口也不想，而只說"無"來推搪我？」
黃菲熊：「唔係呀！乜你唔知道由Ubi Soft製作的著名動作遊戲《TONIC TROUBLE》，當中的番茄同紅蘿蔔通通出去搞事而令世界大亂。現在惟有等遊戲中的主角Ed出馬，我們才有番蔬果吃。」
王非紅：「咁晚餐點算？」
黃菲熊：「好彩我唔鍾意食齋……」

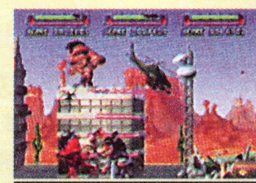




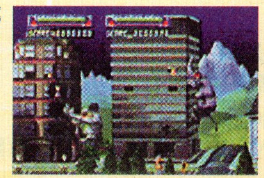
# RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR




製造商：Midway
發售日：3月
機種：PlayStation／Nintendo 64
ACT/MEM/1-3P

王非紅：「做唔成高手，咁做衰人都看怕夠資格有餘……」
黃菲熊：「咁你識唔識搞破壞？」
王非紅：「依思作(Easy Job)啦！除了奸人堅之外，連阿邊個邊個都唔係我對手。講破壞，根本難不到我！」
黃菲熊：「不過，叫你去對付直昇機、將建築物夷為平地。你……又做唔做到？」
王非紅：「喂！我地下下講真劍、赤手空拳，又如何敵得過無情的槍炮！～」
黃菲熊：「咁～我看你都是做不成衰人了！看看由Midway製作的橫向動作遊戲《RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR》，當中的三位主角又要對付直昇機，又要四圍搞破壞。到話衰人都唔易做，何況是你？！」
王非紅：「喂隻遊戲可以同時三人一起遊玩，而班衰人又是動物～難道我連畜生也不如？！」
黃菲熊：「都算有些少自知之明……」

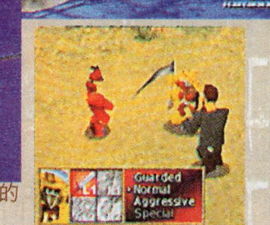





# SHADOW MADNESS

製造商：CRAVE ENTERTAINMENT
發售日：4月
機種：PlayStation
RPG/MEM/1P

王非紅：「做高手又唔夠資格；做衰人又唔夠班，故此我決定從此浪跡天涯、潛心修練，以成為一等一的武學宗師……」
黃菲熊：「有問題！如果你遇到實力強大的對手向你挑戰的話，你會怎樣做？」
王非紅：「當然立即大聲叫"唔好"，然後找個信任的人講述當時的情況；之後，再去鄰近的電話亭打緊急電話求助！」
黃菲熊：「喂！喂！你認為對手會俾時間你去咁多事情嗎？」
王非紅：「這……不是最正常的做法，而且是電視廣告教我地喎！」
黃菲熊：「咁！你在出發前一定要留意這隻由CRAVE ENTERTAINMENT推出的RPG遊戲《SHADOW MADNESS》，當中特別加了一個全新的「避免戰鬥系統」(Battle Avoidance System)，所以在戰鬥開始時，玩者只要按L1/L2鍵，便可以立即脫離戰場，避免了無謂的戰鬥。」
王非紅：「果然如此……」
黃菲熊：「我看你還是去少林寺學燒菜吧！」





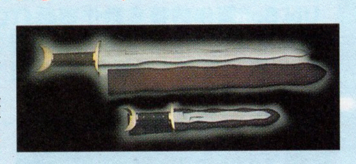
# 遊言戲語 第三十三回
# 《兵器譜》其之四



by HAJIME少尉

隨著火藥與技術的發展，人類亦逐漸由冷兵器轉為火器戰鬥年代。在逐步小型化的火藥兵器面前，過往的金屬製重盔甲變得毫無意義。而針對此類重裝步兵的大型劍類亦因此徐徐在歷史舞台上消失；然而，基於技術和資源上的限制，火器的在質（性能、環境適應）、量（生產數、製作時間）上一時還未能完全取代傳統刀劍類的地位。於是，為適應時代轉變而出現的新一代的刀劍亦應運而生，就是以快速靈活著稱的輕劍類。

## Flamberge
## 波狀劍（フランベルジュ）

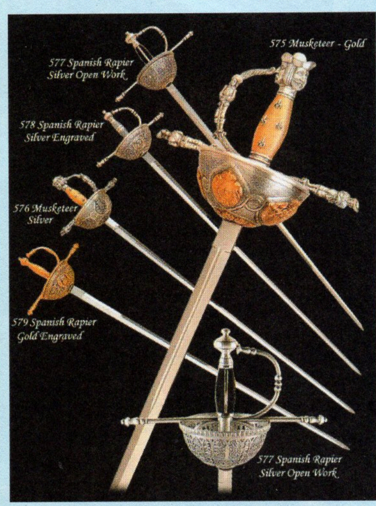


法國一種兩手用劍的名稱，以波狀劍刃著名。外形有如火炎般的劍身有令切口擴大、傷口不齊整較難癒合的功用，在優美的而富裝飾性的設計下有其殘忍的一面。一般來説沒有硬性格式規定，大約長130至150公分，闊4~5公分，重3~3.5公斤，在雙手武器中算是相當輕和小型的一種，除了法國之外，德國亦有同類武器出現。（附圖是單手用的變種）

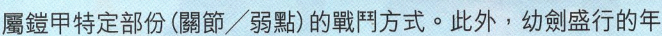
## Epee／Fleuret
## （エペ／フルーレ）



Epee是貴族等決鬥時用的實戰劍類，擁有半球狀的護手（Cup Guard），握手比較長。而Fleuret則是練習用刀劍，以刺突為主要用途，為保持平衡握手部份比較小，而且和護手一體化。依外觀可分為意大利式、法國式、比利時式和西班牙等多種。兩者大概於19世紀成為劍擊運動用劍。Epee重量500 ~ 770克、全長110公分，而其中劍身大約在88至90公分以內，杯狀的護手直徑則在12公分以下。




## Rapier
## 幼劍（レイピア）



16世紀最具代表性，專門用作刺突攻擊的細身劍。全長80~90公分，闊2~3公分，重量只有1.5至2公斤。雖然擁有鋒利的劍刃，但絕少有「斬」的動作，完全以直線的刺突為主，這似乎是源於用作攻擊金屬鎧甲特定部份（關節／弱點）的戰鬥方式。此外，幼劍盛行的年代，亦是兵士由重裝備轉為輕裝備，開始捨棄盾牌與盔甲的時代。在戰爭頻繁的16至17世紀，右手持Rapier，左手持防禦用的Main Gauche或Parrying Dagger（詳見後述）是劍客的標準形象。



■《羅德島戰記》中的蒂德莉特也是Rapier的愛用者

## Small Sword
## 小劍（スモール ソード）

一般市民日常用的刀劍，輕量實用，方便行動，所以比較短，擁有細身的劍刃與鋒刃的劍尖。貴族使用的也有不少，通常用上各種裝飾和寶石，非常奪目。全長大約60至70公分，劍刃則有50 ~ 60公分，重量只有500至700克。除了實用之外，也是禮儀用劍。主要活躍於17世紀中葉（1630年間）至18世紀，由英國流行至全歐洲。也被稱為Town Sword（タウンソード）、Walking Sword（ウォーキングソード）。


*參考資料：*
《武器屋》新紀元社
《武器與防具 西洋篇》新紀元社
《Arms and Equipment Guide》TSR
《羅德島戰記OVA記錄全集》尖端出版有限公司


如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是

raiden@gpm.com.hk




# 舊機經典遊戲

TEXT：KOTARO
資料提供：零式迪爾

## 幽☆遊☆白書～魔強統一戰～

機種：Mega Drive
類型：格鬥ACTION
製造商：TREASURE
發售日：94年9月30日
價格：8800日圓
容量：24M
備註：1～4人用、對應SEGA TAP、對應FIGHTING PAD 6B






### 引言

HELLO！大家好！拙者KOTARO，今期初到貴境，首次執筆「舊機經典遊戲」，為大家介紹一下拙者喜歡的數個舊機作品。至於今期打頭陣的，是出自拙者頗為鍾愛的製造商「TREASURE」手筆，也是改編自同名動漫畫作品的遊戲——《幽☆遊☆白書～魔強統一戰～》。


◆完成遊戲一次後出現的最高難度模式「HANDICAP戰」


◆以SUPER LEVEL完成遊戲，ENDING畫面就會由原來的STAFF ROLL變成製作人員表演的全角色連續技

### 同題材中完成度最高的格鬥作品

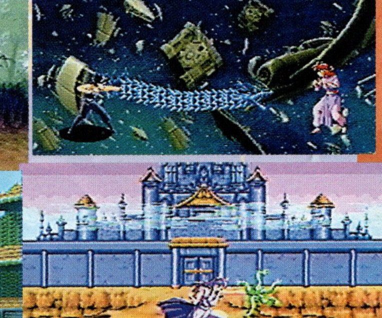
其實屈指一算，《幽☆遊☆白書～魔強統一戰～》已經是Mega Drive五年前的作品，也是同機種中第二個以《幽☆遊☆白書》作為題材的遊戲，其中系列首個作品於94初年推出，由SEGA製作，名為《幽☆遊☆白書外伝》，以ADVENTURE冒險遊戲形式進行，不過亦可能因為這種形式在港方面不大受落，而且與原著故事關連不大，所以在當時未能造成巨大的迴響。直至同年9月，由TREASURE製作的《幽☆遊☆白書～魔強統一戰～》推出，遊戲才開始受人注目。




至於所謂受人注目，說起上來也有好幾個因素，其中《幽☆遊☆白書》漫畫方面在港有着一定受歡迎程度，加上現時流行的對戰格鬥形式(其實這類題材用格鬥方式表現是有一定吸引性)，而且突破性地能夠四人同時進行對戰，在當時來說着實空前絕後，所以遊戲甫推出就旋即成為各大遊戲店舖炒賣的對象，亦曾一度炒至港幣600多元，令到不少有意欲購買的人也望門輕嘆。




| 角色 | 超靈擊技 | 指令 |
|---|---|---|
| 浦飯 幽助 | 靈光 RUSH！ | →↓→＋A |
| 桑原 和真 | 靈劍亂舞！ | ↓↓→＋A |
| 藏馬 | 妖狐變化！ | ↓→↓＋A |
| 飛影 | 邪王炎殺黑龍波！ | ↓→↓→＋A |
| 幻海 | 靈光亂打！ | →↓→＋A |
| 酎 | 醉風連腳！ | ↓→↗＋A |
| 陣 | 移動爆風障壁！ | ↓↓＋AB同按 |
| 戶愚呂（兄） | 亂風劍！ | →↓→↓＋A |
| 戶愚呂（弟） | 100％中的100％！ | ↓→↓＋A |
| 樹 | 時空凍結！ | ↓＋AB同按 |
| 仙水 | 巨大裂蹴紅球波！ | ↓↓→＋A |



◆雖然使用條件嚴苛(應該說可以擊中對手的機會不大較為貼切)，但是能夠一擊反勝的隱藏必殺技「超靈擊技」



能夠予以同題材中完成度最高格鬥作品的評價，當中的遊戲性是毋庸置疑，尤其「儲減靈力」、「LINE移動」、「特殊防禦(迴避)」，以及「空中攻擊」等系統設計，不單止獲得外界一致的好評，而且亦影響日後同類型遊戲的製作方針(例如同樣由TREASURE製作的SEGASATURN作品《GUARDIAN HEROES》和BANPRESTO製作的PlayStation作品《PANZER BANDIT》也是源於一徹)，所以《幽☆遊☆白書～魔強統一戰～》除了令拙者留下頗深印象之餘的同時，也令到各位曾經體驗過的人留下沒有褪色的回憶！



### 後記

能夠完成今期「舊機經典遊戲」，最多謝當然是借帶相助的零式迪爾，假若沒有他，相信今次也頗難完成這個壯舉。雖然拙者遊覽日本之時，也曾經找過此作品，不過價錢則相當驚人，竟然是19800日圓，相等於約港幣1330多元！(而且是見本品，眼看手勿動……)即使回港後找到的中古品(二手貨)也要港幣950多元！似乎距離拙者擁有遊戲的美夢還有很遠…很遠……

HK$35

Microsoft Office 2000

# Word 2000 第一天

Hyper PC Player編輯部編著

無論係新秀定高手，

Word 2000新鮮事，一一話晒您知！！

## 迎接Office 2000真生活

如何開啟新檔案？

如何製訂檔案範本？

如何列印及傳真文件？

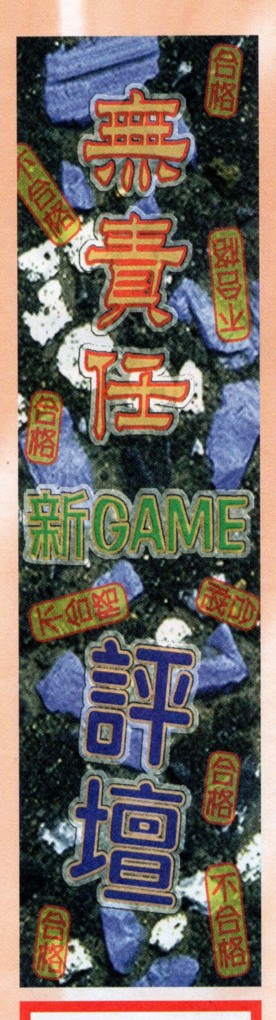
如何製訂浮水印？

如何改變字型效果、顏色、間距？

如何運用樣式範本？

如何修改資料庫？

Hyper PC Player電腦遊園地讀本

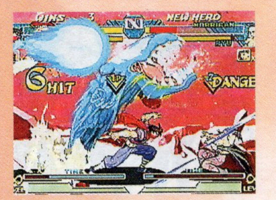



## 總評：

又到一年一度的三月份黃金檔期，喜歡玩電視遊戲機的朋友絕對會不愁寂寞，除了上兩個星期還未玩得透徹的出色作品外，最近還有不少質素頗高的遊戲推出市面，首選的當然是Dreamcast三雄《THE HOUSE OF THE DEAD 2》、《MARVEL VS CAPCOM》和《BLUE STINGER》，它們各有捧場客之餘亦算是很襟玩，即使要花三百多元也是值得的。在PlayStation方面，不消多説當然有的SQUARE力作《陸行鳥賽跑》與及恒例的《FF 6》，另外延期了三個月的《電車GO! 2》和PARAPPA續篇《UM JAMMER LAMMY》也是首推之選，不過筆者最期待還是下個月的《Sa Ga Frontier 2》和《SOUL HACKERS》。

(FUKUDA)

## MARVEL VS. CAPCOM~CLASH OF SUPER HEROES~



Dreamcast/FIG/CAPCOM/5800日圓

CAPCOM首個為Dreamcast移植的對戰格鬥遊戲，在強大的容量和處理能力輔助之下，成績有目共睹，加上巧妙地活用每個間細節作為讀碟，令到流暢程度基本與原版無疑，但是唯一垢病的地方，就是沒有像前作《M.S.H.VS.S.F.》般簡化秘技，使玩者每次關機以後又要再次輸入繁複的指令，最低限度也供玩者SAVE！而且CROSS FEVER中的BUTTON CONFIG也設計得不夠親切，既然要有四個JOYPAD對戰已經如此困難，難道要人有四個JOYSTICK不成？(KOTARO)

**評分：**

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：4.5分

*平均分：3.94分*

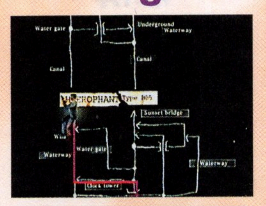
雖然之前沒有玩過這遊戲，但感覺上操作十分流暢，最令人滿意的當然是其LOAD碟時間啦，基本上是不須要LOAD，絕對是完全移植的作品，而新增的CROSS FEVER MODE有心讓4個人一同玩，但為何卻諸多掣肘呢？是美中不足的地方。不過筆者依然認為是本月DC玩家必買的遊戲之一(非洲)

**評分：**

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：--
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：4分

*平均分：3.16分*

## Blue Stinger



Dreamcast/AVG/VMS/Puru Puru Pack/5800日圓/SEGA

精采！實在太精采了！已經很久沒有玩過這麼精采的遊戲了，不但畫面精采，而且非常流暢，再加上音樂和音效的出色，使這家用版遊戲絕對有街機的水準，在Dreamcast之上，大家可能也會對先前推出的《SONIC ADVANTURE》讚不絕口，不過，那遊戲的耐玩性便一定不及這《THE HOUSE OF THE DEAD 2》，如果真的要玩完全個遊戲，真是要花很多時間呢！(赤目黑龍)

**評分：**

人物/ 機械：4分
畫面：4.5分
音樂/ 音效：4分
故事：——
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：4.5分

*平均分：3.94分*

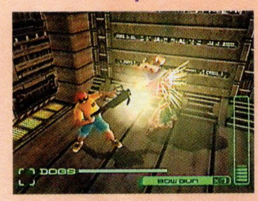
近來的DC GAME真的妙絕，有很多都絕不遜色，尤其是這《THE HOUSE OF THE DEAD 2》，其移殖度非常之高，除了畫面超「正」之外，遊戲的進度亦非常流暢(絕不會像SS版般)，唯一遺憾的就是其手鎗的外型不美觀之餘，手感也不好(玩了不久手已累…)，不過有DC的讀者絕對是不能錯過之作。(MS)

**評分：**

機械/ 人物：3分
畫面：4.2分
音樂/ 音效：4分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：——
難易度：3.5分
移植度：——

*平均分：3.74分*

## Aero Dancing~featuring Blue Impulse~



Dreamcast/ SLG/ CRI/ 5800日圓

雖然很多人甚至筆者亦認為《Blue Stinger》中那玩者沒法控制的視點轉換，實在是遊戲的一大缺失，但是其刻意將立體CG與遊戲結合為一的嘗試，也算是表現得不錯。在視點轉換方面，由於遊戲標榜所有的視點均由一些曾參與荷里活電影人員製作，因此若容許玩者自由切換視點的話，便會破壞了刻意營造的電影感。可惜，遊戲和電影始終有別，連敵人也看不見的話，又何來電影感覺？！(Agent X)

**評分：**

人物/機械：3.5分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

*平均分：3.06分*

雖然是《BLUE STINGER》是很多人的期待作，這麼就會各位有點失望了。筆者不太喜歡就是其AUTO的視點，因為其很容易令玩者暈「機」浪，而且亦會令到玩者看不見視點外的怪物，其次就是好像沒有修飾過的角色雙手，因為還可以看到多邊形與多邊形的接合位置(怪傑)

**評分：**

人物/機械：2.5分
畫面：3分
音樂/音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：—

*平均分：2.69分*

## 往北去——White Illumination——



Hudson／5800日圓／DC／SLG (Travel Communication)／MEM

可説是Dreamcast上第一隻含戀愛成份的遊戲，其新的Communication Break System是一個嶄新的系統，而畫面方面，雖然人物是動面，背景是實景，不過今作合併起來絕不令人覺得有不協調的感覺；音樂方面倘算OK，反而比較有趣的是有不少小遊戲，就算是屬SEGA版權的《UFO Catcher》也有。不過始終這遊戲著重於溝通方面，對於不太懂日語及日語應對的人玩起來會十分辛苦。(山寺良牙)

**評分：**

人物／機械：4分
畫面：5分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：5分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：4分
移植度：——

*平均分：4.38分*

雖然它是DC中唯一的「女」GAME，可説是不錯之作，其中遊戲的背景以實景來表示，從而增加對遊戲的真實感，可是唯一的不滿可説是女主角的配音，不知何解，總是感覺她説話時很像機械人，目無表情，這樣對於玩者來説，是多麼重要的一環，不過若是喜歡玩「女」GAME的讀者，不妨一試。(MS)

**評分：**

機械／人物：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.3分
原創性：——
難易度：3分
移植度：——

*平均分：2.9分*

## SUPER SPEED Racing



Dreamcast/ RAC/ SEGA/ 5800日圓

號稱自己為家庭用機種上速度最高的SEGA原創賽車作品《SUPER SPEED Racing》，感覺上就有點言過其實，至於認同與否、見仁見智，雖然平心而論，遊戲的細緻度確實很高，不過效果則與《MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2》差不多，而且操作設定自由度太低，對於一般用家來説，似乎未必是最佳的選擇。(KOTARO)

**評分：**
人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.07分

Dreamcast上另一隻賽車遊戲，畫面方面以Dreamcast的性能來說應該沒話可說，音效方面亦十分之像真，不過似乎有很多時引擎聲大於背景音樂(可能是本人調不好也說不定)，操作方面就最不滿意，加速及刹車掣竟硬性規定只能用「L1、R1」，對於玩慣以往賽車遊戲的人來說，要習慣這方式絕不容易，要用一大段時間來練習才會熟。(山寺良牙)

**評分：**
人物／機械：3分
畫面：4分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：1分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.71分

## CHOCOBO RACING~幻界之道



PlayStation/RAC/SQUARE/358港元

《CHOCOBO RACING》可算比較突出的賽車遊戲，因為好像《孖寶賽車》的玩法，最特別的就是其利用了ABILITY系統，而且又有很多不同的角色使用，令當中的遊戲性提高。不過當中亦有不滿意的地方，如攻擊魔石，因為只要使用，便可以準確地擊中對手，而不能避過，反而令遊戲的趣味減低。(怪傑)

**評分：**
人物/機械：3分
畫面：2.5分
音樂/音效：2分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：—
平均分：2.875分

以得意可愛的陸行鳥為名的賽車遊戲，可是其遊戲質素卻不及一般的賽車GAME，而且玩法彼像任×堂的孖×賽車，完全沒有技術可言，真的可以稱它為《Square賽車》，唯獨是角色得別可愛，還有《F.F.8》的主角、《F.F.7》的主角作隱藏角色，若是《F.F.》迷的話，也可不妨一試。(MS)

**評分：**
機械/ 人物：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：——
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.14分

## 火魅子傳～戀解～



PlayStation/ SLG/ 博報堂/ 6800日圓

名雖博報堂、實則RED製作的《火魅子伝～戀解～》，是出自遊戲界名人廣井王子手筆的最新作品，然而一如以往，遊戲充份表現出廣井對古代日本的鍾愛同時，也証明他們對遊戲的野心，假若要説《火魅子伝～戀解～》是戰略戀愛SIMULATION的話，那麼倒不如説是PlayStation版的《櫻大戰》會更加貼切哩！(KOTARO)

**評分：**
人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.69分

雖然筆者對這套動畫並不熟悉，不過遊戲中的動畫部份確是不俗，並且非常吸引。不過，最令筆者驚奇的是，遊戲中使用了實時戰略遊戲方式進行戰鬥，令遊戲的戰略味道非常濃厚。可惜，每場戰鬥所參與的人數實在太小，完全沒有戰爭時那種千軍萬馬的氣勢，而且每位人物的必殺技又需要其餘士兵協助下才能使出，條件似乎有點兒苛刻。(Agent X)

**評分：**
人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.94分

## 微星小超人 MICROMAN



Playstation/ACT/TAKARA/5800日圓

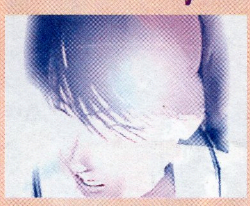
唔……真是有懷舊的味道，這作品在我們兒時是非常受歡迎的作品，想不到會在遊戲之上到呢！而且，遊戲本身實在是非常具挑戰性，不過，遊戲之中給予玩者太多的規範，令遊戲變得有點兒「老屈」，就像那些「固定」的視點，實在使玩者無從適應而受傷，實在是太過苛刻了。不過，只要玩長一點時間便可以適應，而且，故事刻情會根據玩者的成績而轉變，這也是相當不俗的。(赤目黑龍)

**評分：**
人物/ 機械：1.5分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：2分
操作性：1.5分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——
平均分：1.94分

進行遊戲時的畫面不俗，操作也不複習，而筆者欣賞它的地方是遊戲形式，雖然視點角度及移動範圍有很大限制，但是作戰方式卻十分明快，攻擊變化不大，但有多個機械人以供使用，在一關之內要擊倒的敵人數量並不多，所以很快便可與頭目決戰，速戰速決，逛打逛射，十分暢快。(歐陽)

**評分：**
人物/ 機械：2分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——
平均分：2.2分

## ATHENA~Awakening from the ordinary life



PS/ AVG/ SNK/ 6800日圓

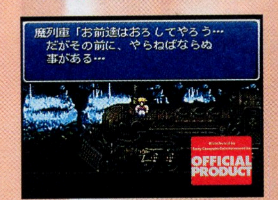
自居可媲美SQUARE的CG技術的夢工房，在其CG技術方面，的確有一定的水準。雖然遊戲性不高，但是故事可以彌補這方面的不足，至於系統方面只是超能力覺醒這一個部份比較特別，可惜不是任何時間都可以使用到學會了的超能力，遊戲難度不高以及遊戲未免太短。(非洲)

**評分：**
人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：--
平均分：2.75分

主角是格鬥遊戲擁躉一定很熟悉的麻宮雅典娜，由平面走進多邊形世界的她造型並不算差，反而增添一股清新氣息，可能是和經常看見她穿着校服有關吧。遊戲系統本身是較有動感的AVG，故事科幻得來實在，輸入口△組合來使用超能力的概念有點像《PARAPPA》，至於戰鬥場面則有待改進。(FUKUDA)

**評分：**
人物／機械：3.0分
畫面：3.0分
音樂／音效：2.0分
故事：3.5分
操作性：2.5分
投入度：3.0分
原創性：3.0分
難易度：3.0分
移植度：——
平均分：2.88分

## FINAL FANTASY VI




PS/RPG/SQUARE/298港元

由於《FF 4》和《FF 5》的移植版本流暢度實在令人不滿，所以在正式玩《FF 6》之前有不少戒心，幸好廠方能夠將遊戲編寫得流暢自然，玩起來有80~90%的超任版質素，確實可喜可賀。雖然只是5年前的舊遊戲，不過它無論在故事、系統以至畫面等都比很多PlayStation出色，如果你未玩過舊版的話不妨試試。

(FUKUDA)

**評分：**

人物/機械:3.5分
畫面:3.0分
音樂/音效:4.0分
故事:3.0分
操作性:3.0分
投入度:3.5分
原創性:3.0分
難易度:3.5分
移植度:3.0分

**平均分:3.28分**

跟以往數集一樣以完全移植為目標，不但做到了，而且還有新增的，這便是LOAD碟時間了。不論是各方面都做到足，那一段重新造過的CG OPENING不過不失吧！而最安慰的便是遊戲的包裝還算精美，如果沒有玩過這遊戲的話一買無妨，不然還是不買為妙。(非洲)

**評分：**

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:2.5分
操作性:2.5分
投入度:1.5分
原創性:1分
難易度:2.5分
移植度:2.5分

**平均分:2.39分**

## UM JAMMER LAMMY




PlayStation/ETC/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/298港元

畫面的素質明顯有很大的改善，角色和角度經常轉換動感十足，而且與樂曲十配襯，故事有趣及用詞明確簡單語音清晰純正，加上故事及歌曲均有字幕顯示，有日文和英文顯示，有教育成份，是一隻連家長也會喜歡的遊戲，玩筆者雖然不太喜好音樂遊戲，但卻極之欣賞。(歐陽)

**評分：**

人物/機械:3分
畫面:3.5分
音樂/音效:3分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

**平均分:3.2分**

SCE著名音樂遊戲續篇，取材由着重節奏感的RAP變成彈奏電結他，可能女孩子會比較喜歡以前的PARAPPA，但是LAMMY又真的很CUTE惹人喜愛，看來Rodney筆下的角色無論是男是女都同樣會受歡迎，此外亦增設了期待已久的雙打模式，加上畫面變得更漂亮絕對值得一買。(FUKUDA)

**評分：**

人物/機械:4.0分
畫面:3.0分
音樂/音效:4.0分
故事:3.0分
操作性:3.0分
投入度:4.0分
原創性:3.0分
難易度:3.0分
移植度:——

**平均分:3.38分**

## 電車GO！2




TAITO/358港元/750港元(特別版)/PS/SLG/MEM/DUAL SHOCK/DENSHA DE GO! Controller

雖然是遲了差不多三個月才推出，不過其成果絕沒有令人失望，其移植度足以超越街機(試比較街機版與家用版的E3新幹線特級便知)，另外其有關鐵道方面資料性亦十分之詳盡，而畫面更用上高解像度。說回遊戲方面，音樂不用說(本身遊戲也沒有音樂的)，不過其重新灌錄的音效則十分吸引；而路線方面，新加的路線極具挑戰性，特別是特級的Sonic，難度雖極高，但其「一口氣通過15個車站」的感覺更是「爽」。(山寺良牙)

**評分：**

人物/機械:4分
畫面:4分
音樂/音效:5分
故事:——
操作性:4分
投入度:5分
原創性:5分
難易度:4分
移植度:5分

**平均分:4.5分**

這同樣是移植自業務用版本《電車GO！2》的作品。今集遊戲和上集的分別，當中除了新增了幾條路線予玩者行走外，更可以嘗試一下駕駛新幹線的滋味。此外，商廠又特別為推出了一款全新的控制器，以增加遊戲的新鮮感。不過，最令筆者喜歡的，反而是使用Dual Shock手掣！因為火車行走時的震動感，Dual Shock手掣都能夠非常真實地模擬出來，實在令筆者非常輕奮！！(Agent X)

**評分：**

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:3分

**平均分:3分**

## 新世紀GPX CYBER FORMULA 新的挑戰者




Playstation/AVG/VAP/6800日圓

說到這隻遊戲便真是令人感到極之失望，因為遊戲本身實在完全沒法表現出《CYBER FORMULA》的特性，故事方面太過普通了，完全沒有特色和重點；而賽車場面方面則是完全缺乏速度感，而且在音效方面(尤其在賽車方面)，為何不採用在OVA版之中的完美音效呢？反而自製一些不倫不類的音聲，太可惜了！這遊戲真是辱沒了《CYBER FORMULA》這名字！(赤目黑龍)

**評分：**

人物/機械:2.5分
畫面:1.5分
音樂/音效:1.5分
故事:1.5分
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:2分
難易度:1.5分
移植度:——

**平均分:1.75分**

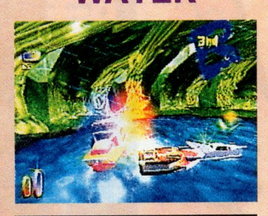
哈哈！！真是天大的笑話，這隻遊戲都叫做《CYBER FORMULA》，這遊戲簡直可以用一個「悶」字來形容，在比賽時完全沒有賽車感覺，只看着兩部超醜陋的車行來行去，一點都不刺激，音效方面就更加差，與動畫版完全兩樣，真的叫《CYBER FORMULA》迷失望。(MS)

**評分：**

機械/人物:2分
畫面:2分
音樂/音效:1.5分
故事:1.5分
操作性:1.5分
投入度:1.5分
原創性:——
難易度:2分
移植度:——

**平均分:1.71分**

## DEAD IN THE WATER



PS/RAC/American Softworks Corporation

不知道外國人是否真的那麼喜歡玩賽車遊戲，幾乎每個月都有不同形式的這類遊戲推出，今次便輪到駕駛快艇來比賽。模式方面除典型的繞圈速度賽外還有互相撕殺的對戰模式，在構造各有特色的戰場上作戰相當考玩者的技術，不過它的操控並不算太理想，轉向和減速頗難，加上角色的怪異造型有點令人望而卻步。

(FUKUDA)

**評分：**

人物/機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/音效:2.5分
故事:——
操作性:2.0分
投入度:3.0分
原創性:3.0分
難易度:2.5分
移植度:——

**平均分:2.57分**

《DEAD IN THE WATER》雖然可以使用在賽道拾到的道具來超越對手，但對手的攻擊太激烈了，想超越對手真是高難度的動作。筆者最不太欣賞其賽道設計，雖然賽道寬闊，而且多可行的路線，反而使賽道更加混亂，令玩者無所適從(可能是其特色)。除此之外，就是其LOAD碟時間實太耐了，即使玩到都等到悶。(怪傑)

**評分：**

人物/機械:3分
畫面:2.5分
音樂/音效:1.5分
故事:—
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:2.5分
難易度:1.5分
移植度:—

**平均分:2.07分**

# 桌上遊戲研究室　第五講



註：文中所載部分中譯名詞依據「Magic: the Gathering」中文版本《魔法風雲會》。

文：星旅者仁魂（Planeswalker Yanwin）

# 魔法風雲群英會之脫胎換骨

時為1999年3月27日，相對一直都有提及的《Magic: the Gathering——Classic Sixth Edition》推出，只是尚餘一個月不足的時間。與之前的「Fifth Edition」推出前情況不同，今個版本絕對是深受大眾注視，事關「Sixth Edition」不單止重新製作魔法卡那麼簡單，而且是把遊戲規例作出變更。

其實一直以來，《魔法風雲會》在新面世的系列中，都會加入一些建議性規例或修改，不過來到最基本的「Classic」系列，新一代版本出現了結構性改變，相對而言，絕對影響每一位Magic玩家，無論你的目標是世界冠軍，抑或是與朋友輕鬆嬉戲也好，將會深深受到影響。







關於今次的改變，也引起了兩種疑問，亦可以說是兩派看法：「它解決了自首次出現之後，暗灰的規例和遊戲問題？或是把Magic轉向Portal的加強版本？」不如看一看以下的講述吧！

## 全新時間概念

最明顯的改變就是創造了一個Timing系統——「the Stack」，所有Instant、Interrupts、Triggered能力和破壞防禦等等都歸入這個系統，不再有它們自己的Timing範圍。當所有玩家沒有任何法術或能力宣告之後，最上面的物件便會進入Stack Resolves狀態，而跟後大家有機會增加一些東西。

說來好像有點抽象，就舉出例子來說明吧！如果一名玩家施放了「Fireball」，另一個玩家可以施放「Impulse」來找回「Counterspell」，然後再用「Counterspell」來阻止「Fireball」；再舉出另一個例子，玩家能夠利用「Unsommon」，來抵抗「Nekrataal」來到戰場所產生的能力。

據《Magic: the Gathering》的Rule Manager Beth Moursund解釋，一直以來，都有不少玩家透過各種渠道提出使用riggered能力和破壞防禦時的疑惑，今次的改變相信會減少大家在這方面的爭辯。

有很多的玩家也擔心這樣的改變，會令Instant和Interrupts在戰略上變得更具重要性，Research and Development主管Bill Rose早前寫出：「這更改會令Power Sink變弱，改變Armageddon及Zuran Orb這組合技，但加上了"Tutoring for a Counterspell"詭計。這些不會使Magic戰略上變差，也不會令它變得好，而是把它變得不同。」

## 並不能逃避

另一個顯著的改變，就是取消讓TAP了的神器不用UNTAP的規例。有些神器好像鬆鎖地牌的「Winter Orb」，不再能夠直至離開遊戲之前，也不用UNTAP，但是可以確定有些神器會有修改之前的錯誤，好像「Howling Mine」會寫上：「當每名玩家的Draw Phase開始時候，如果Howling Mine是UNTAP的話，那名玩家抽取多一張卡。」Beth Moursund表示，之所以改變神器TAP規例的原因，是在於本來的太過複雜，究竟有甚麼能力是關閉，又有甚麼能力並不是，像「Winter Orb」般的神器還可以，但像「Torture Chamber」這些神器，卻在比賽裁判之間產生爭辯和錯誤答案。

## 即時死亡

在以前的版本，如果大家的生命點達至零點的話，會等到那一階段完結才會死去，不過這一點卻在另一方面產生問題，好像有一些組合套牌，可以在自己生命點變成零之後，在階段完成之前，反過來把對手殺死。今次「Sixth Edition」肯定會把這條例改變成：「當生命點達到零之後，那名玩家會立刻死亡。」此外，也會伸延至生物方面，以免出現太過奇怪的情景。

## 不同的生物戰鬥

在召喚生物戰鬥方面，「Sixth Edition」提出了一個規例，就是召喚生物作出攻擊之後，玩家仍可以使用「Unsommon」或「犧牲」那生物，亦即是戰鬥被壞進入Stack之後，大家能夠使出Instant。舉個例子來說，你利用「Mogg Fanatic」（1紅，1/1）來抵抗「Grizzly Bears」（1任何1綠，2/2）的進襲，在攻擊之後，再利用它的犧牲能力，即放棄「Mogg Fanatic」，向玩家或生物作出一點的傷害，把「Grizzly Bears」送去地獄。

這規例還有一個影響，就是已TAP的抵抗生物，仍可以進行攻擊，如「Prodigal Sorcerer」（2任何1藍，1/1），作為抵抗生物之後，不但得使用它的能力（TAP後，對玩家或生物作出一點的傷害），也能夠向攻擊生物作出攻擊。

## 減少能力的複雜性

在變更規例的同時，Wizards of the Coast也決定限制玩家在基本版本中，所面對的遊戲元素。「Sixth Edition」中，大家還可以看到「Flying」、「First Strike」、「Landwalk」和「Remove form the game」這些能力，不過像「Trample」、「Banding」、「Shadow」等其他能力只會在Expert級的Magic產品中才可以看到，相對來說，新加入的玩家能夠逐步學習《魔法風雲會》的玩法。

## 接近原意

除了上述深受影響的之外，《Magic: the Gathering——Classic Sixth Edition》還有不少其他的小變動，至少數以百計的魔法卡需要進行修正，來適應全新的規例。然而事實上，進行這麼龐大的改變，真的有這個需要的嗎？

似乎Wizards of the Coast就是這樣認為。《Magic: the Gathering》的原創者Richard Garfield在相關的新聞稿中表示，現在的規例與他原本的構想更為接近，也就是簡單、清楚的規定，以及豐富的戰略性遊戲。有關方面亦表示，在構思這一次的改變的時候，他們已同時考慮到將來的情況，並且認為是有需要的，最好的方式也非修改以前規例的錯處，而是把它們重新決定。

## 情報網上尋

對一些資深的玩家來說，最關心的是「Sixth Edition」有甚麼舊魔法卡重新出現，又有甚麼是會被刪除，暫時可以說的是在上一個版本消失了的「Serra Angel」終於再次回歸，還記得當初知道這張在白魔法中最好用的卡牌要歸隱時，筆者慘痛的心情。至於還有甚麼相關的資料呢？大家可以前去官方網頁（http://www.classicmtg.com）看一看，不但令大家知道最新的消息，而且報道手法也十分有趣，值得欣賞啊！



## 比卡～比卡超




等了一段時間，《Pokemon》CCG終於到港的了！這套卡牌是由創作《Magic: the Gathering》的Wizards of the Coast製作，當然是英文版本啦！不過據了解，《Pokemon》應該不會少得日文版本，相信會由《Magic》日本代理Hobby Japan發行，遲些再披露多些資料給大家。

說回英文版本，由於《Pokemon》被列為「Starter Level」，故此整套產品的卡數並不多，只是一百二十張罷了！因而這套遊戲也能夠同時作為收藏之用。

暫時市面上可以買到的有兩款，分別是「2-Players Starter Set」和「Booster Deck」。「2-Players Starter Set」的售價約港幣一百三十元左右，內有兩副卡數為三十張的套牌、一張特別卡、十個破壞記籤(Damage Counter)、一張Starter Game Guide以及一本規則說明書，基本上買了回來，便可以與朋友開始一試，不過如果希望正式開始遊戲就似乎不夠的了！事關一場正式決鬥中，每副套牌是需要六十張卡。

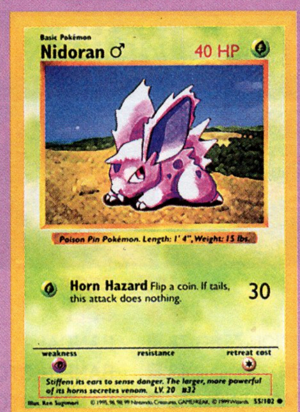
至於「Booster Deck」售價約港幣二十八元左右，內附十一張卡牌，一如《Magic: the Gathering》的擴充包，是給大家擴充自己的套牌。此外，據知還有四款包裝，都是一些主題套牌(Theme Deck)，內有一整副六十張卡，讓各位精靈掌門人能夠立即投入正式比決，分別是「Zap!」、「Overgrowth」、「Brushfire」及「Blackout」，可惜執筆之時，尚未到港。

## 寵物小精靈卡牌

《Pokemon》共有三種卡牌種類，就是「Pokemon Card」、「Trainer Card」和「Energy Card」，現在便說明一下，究竟哪是甚麼來的？

### Pokemon Card

共有兩款——「Basic Pokemon card」和「Evolution card」；Basic卡當然是主要的寵物小精靈，每位精靈掌門人基本上是可以擁有不限數量的寵物小精靈。而Evolution卡就是令大家手頭上的Pokemon加強威力，不過在這些卡牌上，寫明了適合哪一隻寵物小精靈。







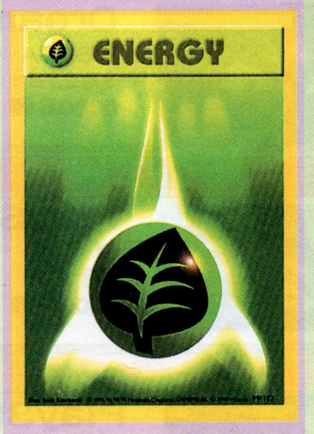
### Trainer Card

情況有如《魔法風雲會》的Instant、Sorcery等等，主要協助大家取得勝利。



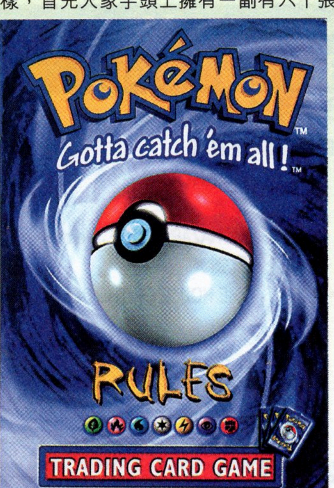

### Energy Card

至於Energy Card就好像《魔法風雲會》的地牌，給予Pokemon能力，使出精靈力量(Pokemon Power)。




## 掌門人決鬥

由於剛剛到港，故仁魂尚未正式詳細閱讀規例，不過經過快讀之後，仍可以為大家簡單講述《Pokemon》的玩法。和《Magic: the Gathering》一樣，首先大家手頭上擁有一副有六十張卡的套牌，洗牌之後，抽取七張卡牌，遊戲採取回合制，在你的回合內，可以做的就是：——




(1) 必須抽取一張卡
(2) 可以放置一張Basic Pokemon於Bench位置，不過記住無論任何時候，Bench都不可以有超過五隻寵物小精靈。
(3) 可以放置一張Evolution於Pokemon身上。
(4) 給予寵物小精靈一張Energy Card，記住每個回合只能夠進行一次。
(5) 施放一張Trainer Card。
(6) 決定你的Active Pokemon
(7) 使用精靈力量
(8) 以Active Pokemon進行攻擊
(9) 完成你的回合，輪到另一名精靈掌門人開始他的回合。

至於怎樣才算取得勝利呢？最基本的是對方沒有任何卡牌抽取，你便是勝利者。此外，當對手的Action Pokemon受到與本身HP相若的傷害，它便要退出遊戲，而你會取得一次勝利記錄，當任何一名精靈掌門人取得三次勝利記錄，就是在這場對決中勝出。

其實整個遊戲的規例並不複雜，正好與《魔法風雲會》相反，相信大家細看說明書，及進行一次試玩之後，應該清楚明白玩法。




# PLAYER'S GAME CHART

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

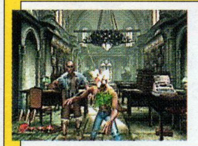
## 接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

## GPM銷售榜

店舖提供最新資料！！

### 1st THE HOUSE OF THE DEAD



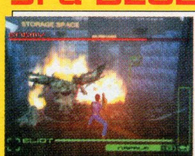
Dreamcast／STG
■SEGA
3月25日
5800日圓(7800日圓With Dreamcast GUN)

### 2nd MARVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO



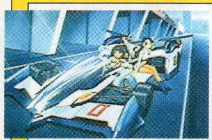
Dreamcast／FIG
■ CAPCOM
3月25日
5800日圓

### 3rd BLUE STINGER



Dreamcast／AVG
■SEGA
3月25日
5800日圓

### 4th 新世紀GPX高智利能方程式 新的挑戰者



PlayStation／RAC
■ VAP
3月18日
5800日圓

### 5th THE KING OF FIGHTER'98



PlayStation／FIG
■ SNK
3月25日
5800日圓

### 6th DANCING BLADE 任性桃天使II~Tears of Eden

PlayStation／AVG
■KONAMI 3月18日 5800日圓

### 7th GALLOP RACER 3

PlayStation／RAC
■TECMO 3月18日 5800日圓

### 8th Chocobo Racing~幻界之道

PlayStation／RAC
■SQUARE3月18日 358港元 行貨

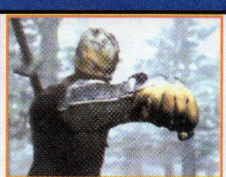
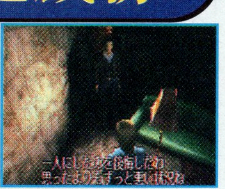
### 9th GI JOCKEY

PlayStation／SLG
■KOMI 3月11日 6800日圓

### 10th GLOBAL FORCE 新・戰鬥國家

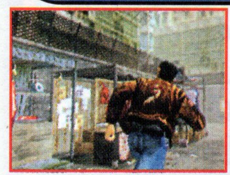
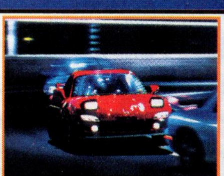
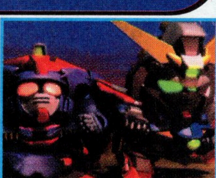
PlayStation／SLG
■SCE 3月11日 5800日圓

## HYPER 有腦遊戲榜

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | FINAL FANTASY VIII | SQUARE | 132票 |
| 2nd | 天誅~忍凱旋 | SME | 104票 |
| 3rd | SILENT HILL | KONAMI | 91票 |
| 4th | ATHENTA~Awakening From Ordinary Life~ | SNK | 50票 |
| 5th | 幻想水滸傳2 | KONAMI | 48票 |
| 6th | 少年街霸3 | CAPCOM | 29票 |
| 7th | 拳王'98 | SNK | 28票 |
| 8th | 悠久幻想曲 ensemble 2 | MEDIA WORKS | 25票 |
| 9th | SEGA RALLY 2 | SEGA | 8票 |
| 10th | POWER STONE | CAPCOM | 5票 |

## 你最期待的家庭遊戲

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | (DC) 莎木 | 148票 | SEGA |
| 2nd | (PS) GRAN TURISMO 2 | 98票 | SCEI |
| 3rd | (PS) SD GUNDAM G GENERATION-ZERO | 78票 | BANDAI |
| 4th | (PS) 超級機械人大戰F完結編 | 43票 | BANPRESTO |
| 5th | (PS) 超級機械人大戰COMPACT BOX | 32票 | BANPRESTO |
| 6th | (PS) 真・三一萬能俠 | 26票 | BANDAI VISUAL |
| 7th | (PS) DRAGON QUEST VIII | 23票 | ENIX |
| 8th | (PS) JOJO奇妙之冒險 | 15票 | CAPCOM |
| 9th | (PS) DINO CRISIS | 11票 | CAPCOM |
| 10th | (PS) SAGA FRONTIER 2 | 9票 | SQUARE |

## 日本雜誌《Dreamcast Magazine》4月2日號，讀者期待榜

統計日期截至3月17日



| 今回 | 前回 | 遊戲名 | 製造商 |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | GRANDIA 2 | GAME ARTS |
| 2 | 1 | 莎木 | SEGA |
| 3 | 3 | BIOHAZARD CODE : Veronica | CAPCOM |
| 4 | 4 | 魔劍X | ATLUS |
| 5 | 5 | THE HOUSE OF THE DEAD 2 | SEGA |

新城 997 有腦事件簿







**新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動**

# 接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

## 第95期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《STREET FIGHTER ZERO 3》海報........5名
謝嘉健 Z645×××(5)
郭子樂 Z781×××(?)
凌家傑 Z608×××(7)
鄭家謙 Z765×××(4)
譚港文 V086×××(4)

DAM DAM STOMPLAND匙扣.......6名
LOK KAM WAI Z167×××(7)
黃頌恩 Z195×××(3)
林駿賢 Z645×××(7)
LAI WING MAN Z945×××(0)
陳偉棠 Z886×××(A)

SNK熨章........................................4名
梁成昆 Z332×××(0)
雷淩霄 P005×××(6)
CHUI KA LAI Z552×××(1)
CHOI NGA TING Z098×××(2)

電車GO!攻略文庫........................2名
徐家禧 Z539×××(5)
徐曉恩 Z162×××(5)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

## 讀者意見板

**YEUNG PAN:**

在我的遊戲世界裏,沒有一隻遊戲可與ARMORED CORE系列匹敵,就算FF系列在我的心目中也只是二線遊戲作品。希望可在PS 2上享受到AC系列的最新作。

**何富洪:**

《AIR RACE》是一隻沒有局限的賽車遊戲,對於現時的GAME來説,有一定的價值或可玩性,但玩多幾次,就覺得好無聊,適合單打而有技術的人玩。

**白智傑:**

《FF VIII》非常好,但是沒有了屈LEVEL。這點總是有點不習慣,希望FF IX加回這項「屈LEVEL」。

**陳燦偉:**

《馬沙之反擊》令我有雷聲大雨點小的感覺,論畫面及遊戲性都沒有預期的好。

**Donis Choi Nga Ting:**

我覺得《ATHENA~Awakening From The Ordinary Life》入面的人物有立體感,希望SNK可以找坂崎由里、Shermie做女角。

**鍾世傑:**

《FINAL FANTASY VIII》的CG實在太漂亮了,CARD GAME實在太好玩了,GF實在太勁了,這隻實在太「正」了。

## 今期獎品

**《Final Fantasy海報》..............7名**
**《Puyo Puyo 4》.........................6名**
**《幻想水滸傳 II》名信片..............6名**
**電車GO!攻略文庫....................6名**
**SNK熨章....................................5名**

## 特別鳴謝:

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

**本刊將個別通知各得獎者領獎辦法**

## HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期:4月10日

姓名:________________ 年齡:________

身份證號碼/護照號碼:________________

地址:________________________________

________________ 聯絡電話:________

電郵地址:(如適用)________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱:________ ________ ________

遊戲生產商:________ ________ ________

**讀者意見板** 可填寫有關任何遊戲之意見

________________________________
________________________________
________________________________
________________________________

本周遊戲提名(截至3月25日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

### HYPER有腦遊戲榜

☐1.MYSTIC ARK-夢幻劇場
☐2.MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY
☐3. DANCING BLADE任性桃天使!~tears of EDEN~
☐4.由KISS開始
☐5.DERBY STALLION
☐6.TOP GEAR OVERDRIVE
☐7.人生GAME64
☐8.超空間夜間職業棒球王2
☐9.往北去 White Illumination
☐10.MAVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO
☐11.三國誌 VI
☐12.信長之野望 將星錄 with POWER UP KID
☐13.BLUE STINGER
☐14.SUPERSPEED RACING
☐15.THE HOUSE OF THE DEAD 2
☐16.陸行鳥賽車~往幻界之路~
☐17.電車GO!2
☐18.BUBBLE GUN KID
☐19.裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SLASH
☐20.GALLOP RACER 3
☐21.新世紀GPX 高智能方程式 新的挑戰者
☐22.TO HEART
☐23.RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~
☐24.THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
☐25.SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇
☐26.子育QUIZ MY ANGLE
☐27.魔女們之睡眠-復活祭-
☐28.S.C.A.R.S
☐29.黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨
☐30.建設機械SIMULATOR 充滿KENKI
☐31.FINAL FANTASY VIII
☐32.天誅~忍凱旋
☐33.SILENT HILL
☐34.ATHENA~Awakening From Ordinary Life~
☐35.幻想水滸傳2
☐36.其他:________

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

# 新GAME時間表

## PlayStation

### 三月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3月25日 | ONE | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | 日本職業麻雀聯盟承認 手解麻雀 入門編 | NAXAT | 4800日圓 | TAB |
| | PUZZLE MANIA 2 | HUMAN | 4800日圓 | PUZ |
| | TO HEART | AQUA PLUS | 6800日圓 | AVG |
| | RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~ | WARP SYSTEM | 5800日圓 | ACT |
| | THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS | SNK | 5800日圓 | FIG |
| | 洗拿 KART DUEL SPECIAL | GAPS | 5800日圓 | RAC |
| | DOSUKOI傳説 | KSS | 5800日圓 | SLG |
| | SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇 | TUNE SOFT | 4800日圓 | AVG |
| | 子育 QUIZ MY ANGLE | NAMCO | 5800日圓 | ETC |
| | 三昧系列 往打高爾夫! TOURNAMENT LEADER | VICTOR SOFT | 2500日圓 | SPT |
| | 三昧系列 村越正海的爆釣 SEA BASS FISHING | VICTOR SOFT | 3800日圓 | SPT |
| | S.C.A.R.S | UBI SOFT | 5800日圓 | STG |
| | 榎本加奈子之 BOKE 診斷 GAME | ORASION | 4800日圓 | ETC |
| | The AIRS | PACK IN SOFT | 5800日圓 | RPG |
| | 魔女們之睡眠 - 復活祭 - | PACK IN SOFT | 3800日圓 | AVG |
| | Palor!PRO 7 彈珠實機模擬遊戲 | 日本 TELNET | 5200日圓 | SLG |
| | 建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI | 富士通電腦系統 | 5800日圓 | SLG |
| | X-GAMES PRO BOARDER | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | TEST DRIVE 5 | CAPCOM | 5800日圓 | RAC |

### 四月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | ■倉庫番難問指南 | UNBALANCE | 4800日圓 | ETC |
| | 撞球 re-mix BILLARDS MULTIPLE | ASCII | 4800日圓 | SPT |
| | 往光輝的季節去 | KID | 6800日圓 | AVG |
| | 愛藏版 封神演義 | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| | 信長之野望 將星錄 with POWER UP KID | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| | 提督之決斷 III (KOEI THE BEST) | KOEI | 3800日圓 | SLG |
| | 心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩 | KONAMI | 5800日圓 | AVG |
| | 競馬 eight' 99春夏 | SANGULILA | 6400日圓 | SLG |
| | SAGA FRONTIER 2 | SQUARE | 6800日圓 | RPG |
| | SPYRO THE DRAGON | SCE | 5800日圓 | ACT |
| | VIRTUAL 競艇 '99 | 日本物產 | 6800日圓 | SPT |
| | LEADING JOCKEY' 99 | HARVEST ONE | 5800日圓 | SLG |
| | CLASSIC ROAD2 | VICTOR SOFT | 5800日圓 | SPT |
| | ELLEN | VISCO | 5800日圓 | SLG |
| | MEREMANOID | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | R | FAB | 4800 | SLG |
| | R（初回限定版） | FAB | 6800 | SLG |
| | VIRUS THE BATTLE FIELD | POLYGRAM | 4800日圓 | TAB |
| 8日 | ■DEVILSANAMA SOULHACKERS | ATLUS | 6800日圓 | RPG |
| | ■實戰 PACHINSOLT 必殺法！ | SAMMY | 6800日圓 | ETC |
| | ■必殺 PACHINKO STATION CLASSIC | SUNSOFT | 3980日圓 | ETC |
| | ■黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨~ | BIG FACTORY | 5800日圓 | AVG |
| | 將棋幼稚園 | AFFECT | 5800日圓 | TAB |
| | TIGER WOODS 99PGA TOUR GOLF | EA SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | 勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER | TAKARA | 6800日圓 | SLG |
| | 慶祝 GRAND PRIX | SYSCOM ENETRTAINMENT | 5800日圓 | RAC |
| | 店 DE 店主 | TECNO SOFT | 5800日圓 | SLG |
| | WORLD STADIUM3 | NAMCO | 5800日圓 | SPT |
| | 全日本摔角~王者之魂~ | HUMAN | 價格未定 | SPG |
| 10日 | ■DANCE DANCE REVOLUTION | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 15日 | BUST A MOVE 2- DANCE 天國 MIX | ENIX | 5800日圓 | ACT |
| | SEA BASS 1-2-3 (暫稱) | JALECO | 5800日圓 | SPT |
| | HIT BACK | TOMY | 5800日圓 | ACT |
| | 超級機械人大戰 F 完結編 | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | NURSE 物語 | 每日 COMMUNICATION | 5800日圓 | AVG |
| 22日 | ■去釣鱸魚! | BANPRESTO | 5800日圓 | SPT |
| | 悠久之伊甸 | ASCII | 5800日圓 | RPG |
| | 東京魔人學園綺譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~ | ASMIC S ENTERTAINMENT | 3800日圓 | SLG |
| | 職業麻雀「兵」2 | CULTURE BRAIN | 4800日圓 | TAB |
| | CYBER ORG | SQUARE | 5800日圓 | ACT |
| | ★OMEGA BOOST | SCE | 5800日圓 | ACT |
| 28日 | ■FARLAND SAGA 時之道標 | TGL | 6800日圓 | SLG |
| | LUNAR SLIVER STORY（THE BEST） | 角川書店 | 2800日圓 | RPG |
| | 新時代劇 ACTION 羅刹之劍 | KONAMI | 5800 | ACT |
| | 打麻雀! | KONAMI | 3800日圓 | TAB |
| | COTTON ORIGINAL | SUCCESS | 4800日圓 | 不詳 |
| | BPS THE CHOICE 松村弘樹之 WORLD FISHING | BBS | 2800日圓 | SLG |
| | ★將棋最強 | 魔法 | 5800日圓 | TAB |
| 4月 | ARTDINK BEST CHOICE 海底人的休息日 | ARTDINK | 2000日圓 | SLG |
| | 最強之將棋 | UNBALANCE | 7800日圓 | TAB |
| | NBA Live 99 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.10 THE BILLARD | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | SPT |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE 國際象棋 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | 大阪 NANIWA 摩天樓 | KID | 5800 | SLG |
| | 超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛 | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | STG |
| | 有限會社 地球防衛隊 | MEDIA LINK | 價格未定 | SLG |
| | TEST DRIVE OF ROAD 2 | CAPCOM | 5800日圓 | RAC |
| | 魔女們之眠~復活祭 | PACK IN SOFT | 3800日圓 | AVG |

### 五月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5月1日 | CLUDCEPT-expansion- | MEDIA FACTORY | 5800日圓 | SLG |
| 5月4日 | DRAGON MONEY | MICROCARBIN | 5800日圓 | TAB |
| | GAME 之達人( SUN COLLECT BEST) | SUNSOFT | 2800日圓 | SLG |
| | MOD RACER 2 | EA SQUARE | 5800日圓 | RAC |
| 13日 | KONAMI 80's ARCADE GALLERY | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 20日 | IDEA FACTORY COLLECTION | IDEA FACTORY | 2800日圓 | ETC |
| | 八神浩樹的 GAME TASTE~心緒不寧之預感 | 講談社 | 5800日圓 | SLG |
| | 聖少女艦隊 VIRGIN FLEET | KONAMI | 5800日圓 | SLG |
| | 金澤將棋 月 | SETA | 6800日圓 | TAB |
| | 目標是 AIRLINE PILOT | TWILIGHT EXPRESS | 6800日圓 | SLG |
| | MARIONETTE COMPANY | MICROCARBIN | 6800日圓 | AVG |
| | 擊王~紫炎龍~ | 童 | 1980日圓 | STG |
| 27日 | ■Racing Lagon | SQUARE | 5800日圓 | RPG |
| | MONSTER COMPLETE WORLD | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RPG |
| | LUNAR 2 ETERNAL BLUE | 角川書店 | 6800日圓 | RPG |
| | BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX | KONAMI | 2800日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.1 數獨 | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.2NAKURON | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.3PUZZLE | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | BUZZER BEATER Vol.1 | SCE | 2000 | ETC |
| | BUZZER BEATER Vol.2 | SCE | 2000 | ETC |
| | 小角色遊戲 銀河英雄傳説 | 德間書店 | 5800日圓 | RPG |
| | 爆發 2000YEN 加藤一二三將棋俱樂部 | HECT | 2000 | TAB] |
| 5月 | CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | 驚天危機! | 德間書店 | 5800日圓 | AVG |
| | LOGIC 麻雀 創龍 三人打 | 日本 SOFTWARE | 5800日圓 | TAB |
| | A 列車！大陸橫斷 | ARTDING | 4800日圓 | SLG |
| | 倫敦精靈探偵團 | BANDAI | 5800日圓 | RPG |
| | STARING ODESA I | REI FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | NOVELS~GAME CENTER 嵐 R~ | VISIT | 5800日圓 | AVG |

### 六至十二月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6月3日 | SHALE BLAKER | NEC INTER CHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | GUN GUAGE | KONAMI | 價格未定 | STG |
| | THE YELLOW MONKEY TOUR IN P.S. PLATIUM TICKET(暫稱) | FANHOUSE | 暫定6800日圓 | ACT |
| 17日 | ■MISTAKE TAKEN | XING ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ETC |
| 24日 | ■UFO-A DAY IN THE LIFE | ASCII | 5800日圓 | ACT |
| | ■Acid | TAKI 工房 | 4800日圓 | ETC |
| | SLAYER ROYAL 2 | 角川書店 | 暫定5800日圓 | RPG |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | ★GRANDIA | GAMEART | 價格未定 | RPG |
| | PRESSURE ZONE | TAKI 工房 | 價格未定 | ACT |
| | TWINS STORY | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | SLG |
| 6月 | ■黑色眼睛的門 ~Cielgris Fantasm~ | GUST | 5800日圓 | AVG |
| | HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND | ALTRON | 1280日圓 | ETC |
| | POPULARS~THE BEGINNING~ | EA SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | 超級中國人 EX | CULTURE PUBLISHERS | 價格未定 | FIG |
| | PRUMUI PRUMUI | CULTURE PUBLISHERS | 5800日圓 | ARPG |
| | CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果 | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | ROAD OF MONSTERS | SCE | 5800日圓 | RPG |
| | 跨過我的屍體 | SCE | 5800日圓 | AVG |
| | PACHINSOLT 完全攻略 4 | 日本 SYSCON | 價格未定 | ETC |
| | Cybernetic EMPIRE | 日本 TELNET | 5800日圓 | AVG |
| | ABE'99 | LIVERPOOL SOFT | 價格未定 | SPT |
| | ★戀愛講座 REAL AGE | IMAGEEINER | 價格未定 | AVG |
| | ★餓狼傳説 WILD AMBITION | SNK | 價格未定 | FIG |
| | ★私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記2 | 5800日圓 | FIG | |
| | ★必殺 PACHINKO STATION 5（暫稱） | SUNSOFT | 價格未定 | ETC |
| | ★CLICK 漫畫歌劇院怪人 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| | ★CLICKDNIMATE ROBOT 大戰！出擊驚異機械人軍團 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 2000日圓 | ETC |
| | ★CLICK 漫畫瑪利工作室 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| | ★CLICK 漫畫銀河英河乓傳説 1 在永遠之夜中 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| 7月15日 | LORD OF FIST | MEDIAWORKS | 5800日圓 | RPG |
| 7月 | ■RESTAURANT DREAM | TEICHIKU | 5800日圓 | SLG |
| | 海底人的休息日 2 | ARTDING | 5800日圓 | SLG |
| | 稻川淳二之怪談物語 (暫稱) | VISIT | 5800日圓 | ETC |
| | BLADE MAKER | 翔泳社 | 價格未定 | 不詳 |
| | DINO BREEDER another progress | J · WING | 5800日圓 | SLG |
| | 給有一天會重遇的未來(明天)SHROU 編 | SME | 價格未定 | SLG |
| | 給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI 編 | SME | 價格未定 | SLG |
| | POCKET FAMILY | HUDSON | 價格未定 | 不詳 |
| 8月 | Superlite 1500 SERIES Vol.8 這孩子是哪　的孩子 | SUCCESS | 1500日圓 | ETC |
| | 神宮寺三郎 EARLY COLLECTION | DATA EAST | 4200日圓 | AVG |
| | ★CLICK 漫畫 CLICK 日 | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 1800日圓 | ETC |
| 9月 | ■MAGICAL DROP F 大冒險 | DATA EAST | 5800日圓 | PUZ |
| 11月 | 探偵神宮寺三郎~消失燈火的空間 | DATA EAST | 5800日圓 | AVG |
| 12月 | 閉所病院 | VISIT | 價格未定 | AVG |

### 玖玖年春

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | TANK SIMULATOR（暫稱） | ASCII | 價格未定 | SLG |
| | UFO -A DAY IN THE LIFE | ASCII | 5800日圓 | RPG |
| | WIZARDRY~DIMGUIL~ | ASCII | 6800日圓 | RPG |
| | 1970 年代風機械人動畫 P-X 俠 | AROMA | 6800日圓 | STG |
| | POP'N TANKS | ENIX | 價格未定 | ACT |
| | ASUKA120% FIANAL BURNING FEST. | FAMILY SOFT | 價格未定 | FIG |
| | MONSTER COLLECTION（暫名） | 角川書店 | 價格未定 | RPG |
| | BURGER BURGER 2（暫稱） | GAPS | 5800日圓 | SLG |
| | 被狙擊的街 | KAJ | 價格未定 | SLG |
| | BOYS BE....2nd Season | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | NBA POWER DUNKERS 4 | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | NHL BLADE OF STEEL | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | 想見你......your smiles in my heart | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | GRINT GRITTER | KONAMI | 價格未定 | TAB |
| | JERSEY DEVIL 之大冒險 | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | CAPA (暫稱)(POCKET STATION 專用) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | 往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | POCKET DUNGEON( POCKET STATION 專用 CD-ROM) | SCE | 2800日圓 | RPG |
| | PINOCHIA 之造夢 | TAKARA | 5800日圓 | SLG |
| | 小不點 RALF 之大冒險 | NEW | 5800日圓 | ACT |
| | IQ 博士 | BANDAI | 5800日圓 | ACT |
| | BASS RISE | BANDAI | 5800日圓 | SPT |
| | BASS RISE 連手擊版 | BANDAI | 9800日圓 | SPT |
| | 追逐時間之少女 | BANDAI | 5800日圓 | AVG |
| | MACROSS VF-X2 | BANDAI VISUAL | 價格未定 | STG |
| | 太陽之預告 | PROGRESS | 價格未定 | ETC |
| | BLACKJACK VS 松田純 | PONY CANYON | 價格未定 | TAB |
| | MR PROSPECTOR | RYSMICS | 價格未定 | ETC |

### 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年夏 | ■GALERIANS | ASCII | 價格未定 | ACT |
| | ■PERSONA 2 罪 | ATLUS | 6800日圓 | RPG |
| | ■GATE KEEPERS | 角川書店 | 5800日圓 | AVG |
| | ■ETERNAL CHAIN | VICTOR SOFT | 價格未定 | AVG |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | ETC |
| | 瑪利亞 2~受胎告知之謎~ | AXELA | 價格未定 | AVG |
| | LITTLE LOVERS | NTT 出版 | 6800日圓 | AVG |
| | GATE KEEPERS | 角川書店 | 價格未定 | SRPG |
| | JOJO 奇妙之冒險 | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| | GRAND TURISMO 2 | SCE | 價格未定 | RAC |
| | L 之季節 | TONKIN HOUSE | 價格未定 | AVG |
| | PUZZLE DE BOWLING | 日本 SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | 人鳥流 | 日本 SYSTEM | 價格未定 | ACT |
| | 機動警察 THE GAME（暫稱） | BANDAI VISUAL | 價格未定 | AVG |
| | CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱) | BANDAI VISUAL | 價格未定 | SLG |
| | 星界之紋章 | BANDAI VISUAL | 價格未定 | RPG |
| | REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | ACT |
| | 花火 2 STAR MINE | 魔法 | 價格未定 | ETC |
| | SD GUNDAM GGENERATION-0 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | DINO CRISIS | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | ★OFFICAL FORMULA 1 RACING | AIDS INTERACTIVE | 價格未定 | RAC |
| | ★東京惑星 | AMUSING ACE ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | ★PLANET LAIKA | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | ★聖劍傳説 LEGEND OF MANA | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | ★SALUGETU | SCE | 價格未定 | 不詳 |
| | ★RUNNING~TOROJI 大冒險 | DYO ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | ★WORLD TOUR CONTACTOR~世界夢紀行 | DYO ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| 99年秋 | ■超謎王 | BANDAI VISUAL | 暫定5800日圓 | AVG |
| | 星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱) | MAX FIVE | 價格未定 | SLG |
| | Silent Bomber | BANDAI | 5800日圓 | 不詳 |
| | ★青之6號（暫稱） | BANDAI VISUAL | 暫定6800日圓 | AVG |
| | ★SPOOKY POOKY！！ | DYO ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| 99年冬 | ■機動戰士 GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~ | BANDAI | 6800日圓 | SLG |

### 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | RING RISE | ASCII | 5800日圓 | ACT |
| | 魔導靈士 修安 | ASCII | 6800日圓 | 不詳 |
| | WUN WUN DIARY（暫名） | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | 厄慘 (暫稱) | IDEA FACTORY | 價格未定 | AVG |
| | TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱) | ARIKA | 價格未定 | PUZ |
| | TURNING POINT (暫稱) | NAXAT | 5800日圓 | SLG |
| | X-PO | IDEA FACTORY | 3800日圓 | 不詳 |
| | 慶祝格蘭披治 | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | RAC |
| | MOTO KIDS | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | STG |
| | 家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | JUNGLE PATROL | CULTURE PUBLISHERS | 價格未定 | STG |
| | Zill O'll | KOEI | 6800日圓 | RPG |
| | HEART OF DARKNESS | SAMMY | 5800日圓 | AVG |
| | 小角色遊戲 銀河英雄傳説 ~GO GO CASINO | 德間書店 | 4800日圓 | TAB |
| | RAGNA CUBE LEGEND | SME | 價格未定 | RPG |
| | CIRCUIT 之狼 II | MTO | 價格未定 | SPT |
| | POCKET 單 · POCKET 熟 (POCKET STATION 專用 CD-ROM) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | HARLEM BEAT (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | Captain Blasto | SCE | 5800日圓 | 不詳 |
| | ULTRA BASEBALL EX | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SPT |
| | 飛龍之拳 COLLECTION | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| | SOUL HACKERS | ALTUS | 價格未定 | RPG |
| | UM JAMMER LAMMY | SCE | 4800日圓 | ACT |
| | THE BISTRO | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | CAPCOM AVG NEXT STYLE（暫稱） | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | ★SLIVER 事件 | ASCII | 價格未定 | AVG |
| | ★我是 JOD（暫稱） | TOMY | 價格未定 | ACT |
| | ★感覺名偵探（暫稱） | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | ★STARING ODESA II~魔龍戰爭 | REI FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | ★STARING ODESA III~MINEAMU 之聖戰 | REI FORCE | 價格未定 | |

## SATURN

### 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | DERBY STALLION | ACSII | 6800日圓 | SLG |
| 4月1日 | 心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩 ( SPECIAL BOX 版) | KONAMI | 8800日圓 | AVG |
| 15日 | 職業麻雀指南「兵」 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| 22日 | 涼子之聊天室 | DATAM POLYSTAR | 5800日圓 | AVG |
| 29日 | ■FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用) | NEC INTER CHANNEL | 7200日圓 | AVG |
| 7月 | ■WITH YOU~想見你~ | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | AVG |
| 99年春 | MILLENNIUM FIRE | BANDAI | 5800日圓 | STG |
| 99年夏 | ■MONSTER MAKER 神聖匕首 | NEC INTER CHANNEL | 6800日圓 | |
| | SONIC 3D | SEGA | 3800日圓 | ACT |

### 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | 彈珠機俱樂部 | I.S.C | 價格未定 | ETC |
| | 英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA | OMEGA SOFT | 價格未定 | SLG |
| | WORTH WARS | ELF | 價格未定 | RPG |
| | STREET FIGHTER ZERO3 | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| | 魂斗羅~戰爭之遺產~ | KONAMI | 價格未定 | ATC |
| | REQUIEM | 日本 ARTO MEDIA | 價格未定 | 不詳 |
| | SUPER 301 S.Q.(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| | U.S. DRUG CHAMP（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | RAC |
| | 海鷗大作戰 | VING | 價格未定 | SLG |
| | BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」* | VING | 5800日圓 | SLG |
| | PACHINCO FIGHTER | PLAY STAGE | 價格未定 | ETC |
| | 制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~ | AROMA | 價格未定 | SLG |
| | STARTING.ODYSSEY 1 | RAY FORCE | 價格未定 | SLG |
| | STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭 | RAY FORCE | 價格未定 | ACT |
| | STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰 | RAY FORCE | 價格未定 | RPG |
| | REAL SOUND2 | WARP | 暫定5800日圓 | ETC |

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

# NINTENDO 64

## 三至七月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | 實況 POWERFUL 棒球 6 | KONAMI | 7800 日圓 | SPT |
| 26日 | SUPER BOWLING | ATHENA | 6800 日圓 | SPT |
| 4月9日 | 求求你怪獸 | BOTTOM UP | 6980 日圓 | SLG |
| 4月28日 | 實況 GI STABLE | KONAMI | 7800 日圓 | SLG |
| 下旬 | POCKETMON STADIUM | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | ■ WIPEOUT64 | COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT | 7980 日圓 | RAC |
| 4月 | PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| 5月 | LAST LEGION UX | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| 7月下旬 | SHADOW GATE 64 | NAMCO | 價格未定 | AVG |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | MARIO GOLF 64 | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | 忍者亂太郎 PUZZLE | CULTURE BRAIN | 價格未定 | PUZ |
| | ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber | QUEST | 價格未定 | SLG |
| | HIGH BRIDE HAVEN | KONAMI | 價格未定 | ARPG |
| | NBA IN THE ZONE 2 | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | SILENT SUMMER STORIES | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | LAP LIMIT | SETA | 價格未定 | RAC |
| | 爆 BOMBER MAN 2 | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | 新世紀福音戰士 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | TONIC TROUBLE | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |
| 99年夏 | SD 飛龍之拳傳說 REAL VERSION | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| 99年 | 64 WARS | HUDSON | 6800 日圓 | SLG |
| | FLY SIMULATOR(暫稱) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | SLG |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | EXTREME G2 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | DUAL LORD 2 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | STG |
| | EL TILL（暫名） | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | ZOOL 魔獸使傳說 | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名） | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SPT |
| | 職業指南麻雀[兵]64 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | TAB |
| | 走吧 我的馬 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | RAC |
| | WIN BACK | KOEI | 7800 日圓 | ACT |
| | Cu-On-Pa | T&E SOFT | 價格未定 | PUZ |
| | MOTHER 3 (64DD專用) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級 DONKEY KONG（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 卡比的 AIR RIDE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | CABBAGE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | CONKA'S QUEST(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | SIMCITY 64（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | 超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 煞爾達傳說 DD（暫名；64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| | 火焰之紋章 64 | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | POCKETMON SNAP(64DD專用) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | ROBOT PON COT | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | 金田一少年之事件簿（暫名） | HUDSON | 價格未定 | AVG |

# DREAMCAST

## 三至十二月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3月25日 | MAVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO | CAPCOM | 5800 日圓 | FIG |
| | 三國誌 VI | KOEI | 9800 日圓 | SLG |
| | 信長之野望 將星錄 with POWER UP KID | KOEI | 9800 日圓 | SLG |
| | BLUE STINGER | SEGA | 5800 日圓 | ACT |
| | SUPERSPEED RACING | SEGA | 5800 日圓 | RAC |
| | THE HOUSE OF THE DEAD 2 | SEGA | 5800 日圓 | STG |
| | THE HOUSE OF THE DEAD 2 (連 DREAMCAST GUN版) | SEGA | 7800 日圓 | STG |
| | ■加米拉 DREAM BATTLE | SEGA | 2980 日圓 | ETC |
| 4月1日 | BUGGY HEAT | CRI | 5800 日圓 | RAC |
| | GetBass | SEGA | 5800 日圓 | SLG |
| | GetBass (連專用手掣版) | SEGA | 9800 日圓 | SLG |
| 8日 | DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN | SHOW WAY SYSTEM | 6800 日圓 | ETC |
| | Web Mystery | PANASONIC WONDERTAINMENT | 5800 日圓 | AVG |
| 15日 | 森田之最強 Reversi | RANDOM HOUSE | 2800 日圓 | TAB |
| | 森田之最強將棋 | RANDOM HOUSE | 5800 日圓 | TAB |
| 4月下旬 | ■超發明 BOY | SEGA | 2980 日圓 | 不詳 |
| 4月 | ■ REDLINE RACER | IMAGINEER | 5800 日圓 | RAC |
| 5月 | 首都高 BATTLE | 元氣 | 5800 日圓 | RAC |
| | ELEMENTAL GMMIC GEAR | HUDSON | 價格未定 | ARPG |
| | DINAMITE 刑事 2 | SEGA | 5800 日圓 | ACT |
| 6月10日 | CLIMAX LANDERS | SEGA | 5800 日圓 | RPG |
| 6月 | ■ THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~ | SEGA | 5800 日圓 | SPT |
| | 超發明 BOY~暴走機械人之謎 | SEGA | 5800 日圓 | 不詳 |
| | ★生體兵器 EXPENSE DOUBLE | IMAGEINEER | 5800 日圓 | 不詳 |
| 7月 | 新日本摔 鬥魂烈傳 4 | TOMY | 價格未定 | FIG |
| | 日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱) | NAXAT | 暫定 4800 日圓 | TAB |
| 8月 | 新格鬥術 飛龍之拳列傳 | CULTURE BRAIN | 5800 日圓 | FIG |
| | ENTERTAINMENT GOLF | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| | 大相撲 (暫稱) | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| 12月 | SUNRISE 英雄譚 (暫稱) | SUNRISE INTERACTIVE | 價格未定 | 未定 |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | 機動戰士高達外傳 衛星之墜落…… | BANDAI | 6800 日圓 | 不詳 |
| | SHIENMU~沙木~ | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | Littledream | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | AVG |
| | 蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | STG |
| | SEA MAN | VIVARIUM | 價格未定 | SLG |
| | Speed Busters | UBI SOFT | 價格未定 | RAC |
| 99年夏 | ■ MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | FRAME GRIDE | FROM SOFTWARE | 價格未定 | STG |
| | 七個之秘館 戰慄之微笑 | KOEI | 6800 日圓 | AVG |
| | 集合!團團轉溫泉 | SEGA | 價格未定 | 不詳 |
| | UNDERCOVER AD2025 Kei | PULSE INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| 99年冬 | 虹色天使 | JAPAN CORPORATION | 價格未定 | SLG |
| | DINAMITE ROBOT 2000 (暫稱) | 童 | 價格未定 | ACT |
| | 紫炎龍 2 | 童 | 價格未定 | STG |
| 99年 | 魔劍 X | ATLUS | 價格未定 | AVG |
| | ■ COOL BOARDERS DC(暫稱) | WAVE SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | ■ MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | ■ GOLF（暫稱） | SEGA | 5800 日圓 | SPT |
| | CARRIER | JALECO | 價格未定 | AVG |
| | J-LEAGUE 創造職業球會 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 合家歡高爾夫球 | SEGA | 5800 日圓 | SPT |
| | 秋葉原 電腦組 | SEGA | 價格未定 | 未定 |
| | GEIST FORCE | SEGA | 5800 日圓 | STG |
| | 創造職業棒球隊 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM | SEGA | 價格未定 | ASTG |
| | Brave Knight | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | 不詳 |
| | MARIONETTE HANDLER | MICRONET | 價格未定 | 不詳 |
| | Rayman 2(暫稱) | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |
| | D 之食桌 2 | WARP | 5800 日圓 | AVG |

## 二千年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2000年1月27日 | SENTIMENTAL GRAFFITI 2 | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | RING | 角川書店 | 價格未定 | AVG |
| | STREET FIGHTER ZERO 3 | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| | BIOHAZARD-CODE: Veronica | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | SD 飛龍之拳傳說 DX | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| | GRANDIA 2 | GAME ARTS | 價格未定 | RPG |
| | 鄭問之三國誌 | GAME ARTS | 價格未定 | SLG |
| | FLIGHT SHOOTING(暫名) | KONAMI | 價格未定 | STG |
| | WARRZ (暫稱) | SHOW WAY SYSTEM | 價格未定 | RPG |
| | CRACK 2 (暫稱) | ZIKU | 價格未定 | SLG |
| | F-1(暫名) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| | 春風戰隊 V FORCE2 (暫稱) | BINGKIDS | 價格未定 | SLG |

# NEO-GEO

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | METAL SLUG X | SNK | 價格未定 | ACT |

# NEO-GEO POCKET

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 26日 | PUZZLE BUBBLE MINI(暫稱) | SNK | 2980 日圓 | PUZ |
| 4月15日 | CRUSH ROLLER POCKET | ADK | 3200 日圓 | SPT |
| | NEO POCKET 職業棒球 MEMORIAL TEAM | ADK | 暫定 3200 日圓 | SPT |
| | NEO GEO CUP '98 | SNK | 暫定 3200 日圓 | SPT |
| | BIOMOTOR UNITRON | 夢工房 | 暫定 3200 日圓 | FIG |
| | NEO · DERBY CHAMPION | DAINA | 暫定 3800 日圓 | TAB |
| 22日 | 侍魂 2 | SNK | 暫定 3800 日圓 | FIG |
| | METAL SLUG FIRST MISSION | SNK | 暫定 3800 日圓 | AVG |
| 4月 | THE MAJOR LEAGUE (暫稱) | ADK | 價格未定 | SPT |
| | 4 人通訊對戰 到處也是麻雀 | ADK | 價格未定 | TAB |
| 5月 | ■餓狼傳說 FIRST CONTACT | SNK | 價格未定 | FIG |
| | ■ NEO · 21(暫稱) | DAINA | 價格未定 | SLG |
| | BIG TOURAMENT GOLF（暫稱） | SNK | 價格未定 | SPT |
| 6月 | ■ PUYO PUYO (暫稱) | SNK | 價格未定 | PUZ |
| | ■ BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱) | SNK | 價格未定 | SPT |
| | ■ DIVE ALERT (無線對應) | SAKUROSU | 價格未定 | SLG |
| | NEO · BACCARA(暫稱) | DAINA | 價格未定 | TAB |
| 7月 | 上海 (暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | COOL BROADERS POCKET (暫稱) DC 對應 | WAVE SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | THE 高校棒球 | ADK | 價格未定 | SPT |
| | POCKET FISHING (暫稱) | ADK | 價格未定 | SPT |
| | MAGICAL DROP POCKET (暫稱) | DATA EAST | 價格未定 | PUZ |
| 8月 | HYPER GALS 麻雀 | ADK | 價格未定 | TAB |
| | 畢業相 (暫稱) | ADK | 價格未定 | AVG |
| | 幕末浪漫 月華之劍士(暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| 9月 | DEGITAL PRIMATE (暫稱) | SNK | 價格未定 | 不詳 |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | ■到處也是麻雀 | ADK | 價格未定 | TAB |
| | NBA HANGTIME (暫稱) | ATARI | 價格未定 | SPT |
| | NFL BLITZ (暫稱) | ATARI | 價格未定 | 不詳 |
| | MORTAL KOMBAT (暫稱) | ATARI | 價格未定 | FIG |
| | THUNDER (暫稱) | ARUZE | 價格未定 | 不詳 |
| | ZIROKICHI (暫稱) | ARUZE | 價格未定 | 不詳 |
| | 花火 (暫稱) | ARUZE | 價格未定 | SLG |
| | 瓜小姐的成長日記 2 | ADK | 價格未定 | 不詳 |
| | BATTLE ROYAL (無線對應) | ADK | 價格未定 | 不詳 |
| | WORLD HEROES POCKET | ADK | 價格未定 | FIG |
| | 對戰 BILLIARD · BREAK SHOT | ADK | 價格未定 | SPT |
| | PACMAN (暫稱) | SNK | 價格未定 | ACT |
| | FAMILY STAR (暫稱) | SNK | 價格未定 | SPT |
| | ROCKMAN POCKET (暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | ★電車 GO！2（暫稱） | SNK | 價格未定 | SLG |
| | ★ SOCCER DATA BASE SIMULATION（暫稱） | JAPAN VISTICE | 價格未定 | SPT |
| | ★ POPYE&BETTY（暫稱） | JAPAN VISTICE | 價格未定 | ACT |

# WONDER SWAN

## 三月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | ■ DIGITAL MONSTER Ver.Wonder Swan | BANDAI | 3800 日圓 | SLG |

## 四月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | SD 高達 EMOTIONAL JAM | BANDAI | 3800 日圓 | SLG |
| | 語樂王 TANGO! | TEAM P WONDER | 3800 日圓 | 不詳 |
| | 三國志 for Wonder Swan | KOEI | 4200 日圓 | SLG |
| | 上海 Pocket | SUNSOFT | 3800 日圓 | PUZ |
| 8日 | NICE ON | SAMMY | 3800 日圓 | SPT |
| | ■去釣魚! | COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT | 3800 日圓 | SPT |
| 15日 | 元祖忍者查查丸 | JALECO | 3800 日圓 | ACT |
| 28日 | Beat Mania for Wonder Swan | KONAMI | 4300 日圓 | ETC |
| | ■超級機械人大戰 COMPACT | BANPRESTO | 4500 日圓 | SLG |
| 中旬 | 子育 QUIZ MY ANGEL | NAMCO | 3800 日圓 | ETC |

## 五月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5月4日 | MEDALOT · PERFECT EDITION ( KABUTO VERSION ) | IMAGINEER | 3980 日圓 | RPG |
| | MEDALOT · PERFECT EDITION ( TAWAGATA VERSION ) | IMAGINEER | 3980 日圓 | RPG |
| 5月13日 | SPACE INVADER | SUNSOFT | 3800 日圓 | STG |
| 5月 | WONDER SONAR | BANDAI | 9800 日圓 | 不詳 |
| | 風之古羅羅亞 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | ACT |

## 六至八月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6月 | VAIZ BLADE (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | RPG |
| 7月 | ■ PUZZLE BUBBLE | SUNSOFT | 3800 日圓 | PUZ |
| | POCKET FIGHTER (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | RAC |
| | 鐵拳 ROULETTE (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | 日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱) | NAXAT | 價格未定 | TAB |
| 8月 | 名偵探柯南(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | AVG |

## 玖玖年

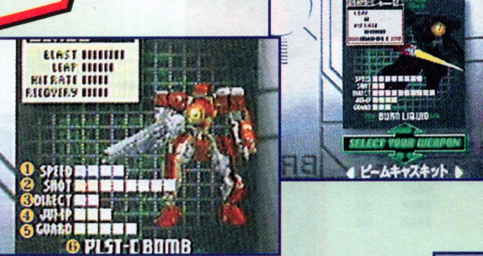
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年春 | CHAOS GEAR(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | LAST STAND (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| 99年夏 | FLASH~ 數字之鐵人 ~ (暫稱) | 光文社 | 價格未定 | SLG |
| | 菊池秀行之魔界 CARD BATTLE (暫稱) | 光文社 | 價格未定 | TAB |
| | NEON GENESIS EVANGELION 使徒新生 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SRPG |
| 99年秋 | TETRIS for WONDER SWAN (暫稱) | BBS | 價格未定 | PUZ |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | SIDE POCKET (暫稱) | DATA EAST | 價格未定 | SPT |
| | RADAR GAME (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | TAB |
| | 東京魔人學園符咒封錄 (暫稱) | ASMIK EARTH ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | CLOCK TOWER (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | AVG |
| | DECOTRA (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | RAC |
| | 職業摔角 (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | SPT |
| | WAVE RAID (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | FAMISTAR (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | ANCHORS FIELD (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | SPT |

# COMING 嗡

## 《LASTLEGION UX》



集格鬥及動作於一身的遊戲，是N64中少見的作品，HUDSON預定在今年的5月推出這遊戲，而售價則未定，遊戲可以二人對戰，玩法相信跟《VIRTUAL ON》差不多，不過玩者可以更換機體的裝備。故事舞台是由地、水、風、火這4種屬性的世界組成一個叫「UNION IV」的連邦，而UNION IV在跟武裝集團「LIGHT LAID」一戰之後，UNION IV便派你出戰將敵軍的殘餘部隊消滅。而遊戲機體的插畫方面，聽說是由一個十分出名的機械設計師來擔任，絕對是期待的作品。



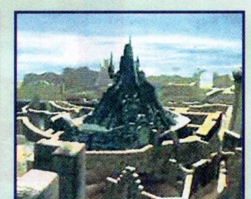


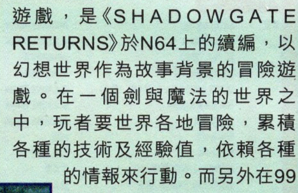


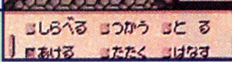


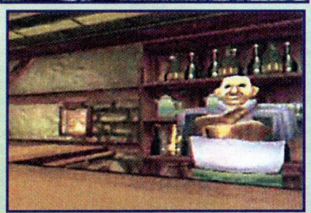

## 《SHADOWGATE 64》













KEMCO於4月28日推出的遊戲，是《SHADOWGATE RETURNS》於N64上的續編，以幻想世界作為故事背景的冒險遊戲。在一個劍與魔法的世界之中，玩者要世界各地冒險，累積各種的技術及經驗值，依賴各種的情報來行動。而另外在99年的4月下旬，《SHADOWGATE RETURNS》將會在GAMEBOY COLOR推出。

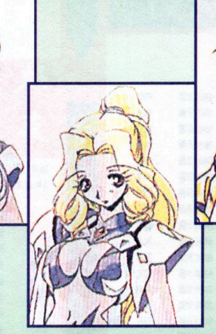


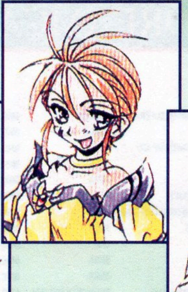
## 《HEXAMOON GUARDIANS》

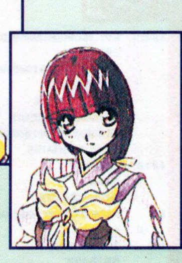
INCREMENT P在GAMESHOW中展出的遊戲，在異世界中的六個月亮都分別以不同的身份逃到了地球，他們分別以代表尊嚴、力、愛、正義、智慧及慈悲這6種原素的人。遊戲系統是分為SLG及AVG這兩部份，但是以SLG部份為主，在SLG時玩者是要控制機械兵器跟敵人戰鬥，而在進行AVG部份時，便是描述主角的學生生活。遊戲暫定在8月於PS上推出，售價是6800日圓。



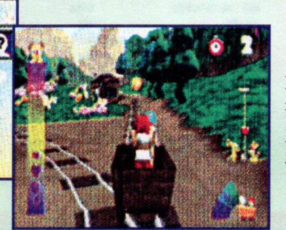








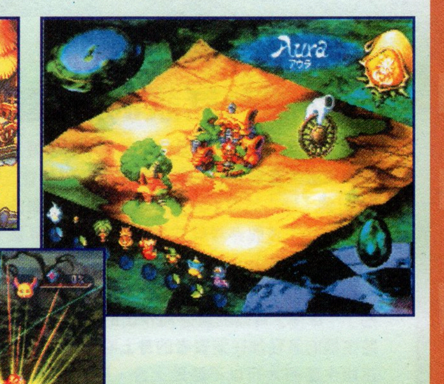
## 《LOVE LOVE TRUCK》



在早陣子SEGA在街機上也推出過類似的遊戲，叫做《MAGICAL TRUCK ADVENTURE》(不過香港好像沒有返貨)。而TYO ENTERTAINMENT也預定在今年夏季於PS上推出一隻類似的遊戲，遊戲的玩法是在架車仔上不斷的搖來加速，還要避過往終點路上的障礙物，在遊戲完了之後便會有彼此的相性度，遊戲一共有5關。

# SQUARE名作續篇，再度登場！




曾於上期中為大家介紹過的SQUARE最新謎之ARPG，終於在早前正式公布，確實名稱則為《聖劍伝説LEGEND OF MANA》，與之前所估計的不謀而合，到底時隔四年之後，遊戲與之前系列作品有着甚麼不同呢？

今次《聖劍伝説LEGEND OF MANA》主要採用類似《SaGa Frontier 2》的童話世界風格，其中系列大受歡迎的二人同時進行設計依然健在，此外，更加入角色性別分歧，以及能供現玩者自由創造冒險世界的「LAND MAKE SYSTEM」和造出各種華麗必殺技的「ACTION EDIT」系統，保証能令大家耳目一新，遊戲預定夏季推出，價格未定。



## SQUARE大作SRPG製作決定！

除了以上介紹的《聖劍伝説LEGEND OF MANA》之外，SQUARE也同時宣布為PlayStation製作著名SRPG系列最新作《front mission 3》，其中前作利用交換部件創造機體系統依然健在，戰鬥畫面大幅改良，而且加入各式各樣不同特性的機體，令到整個戰鬥環境更為豐富，暫定夏季發售，價格未定。

# 《私立JUSTICE學園》推出原創續篇！

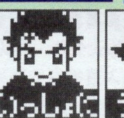
















移植自業務用的對戰格鬥遊戲《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》，去年在PlayStation上推出時備受好評，尤其創造原創角色「熱血青春日記」更為大家留下深刻的印象，而製造商CAPCOM有鑑於此，決定製作原創續篇《私立JUSTICE學園～熱血青春日記2～》，以強化型「熱血青春日記」姿態再次和大家見面，其中今集會引入兩名原創角色，而且追加各種不同的MINI GAME和新要素，務求比前作更為豐富！另外，遊戲也對應「PocketStation」，至於是詳細內容則未有公布，預定6月推出，定價5800日圓。

# 《機動戰艦NEDESICO》正統作品正式登場！



在日本方面人氣極盛的TV動畫《機動戰艦NEDESICO》，繼年多前SEGA為SEGA SATURN製作兩隻AVG作品之後，今次終於由原作版權公司親自操刀，製作Dreamcast專用的SIMULATION AVG遊戲《機動戰艦NEDESICO》(暫稱)，故事是發生於劇場版之後，其中今集首次引入戰略元素，所以內容也較以往同名作品為豐富，相信是個不俗的作品，預定夏季推出，價格未定。

# SNK最新原創作品公開！

以前SQUARE創作人員為中心的新公司「SACNOTH」，終於在早前發表第一個作品《KOUDELKA》，利用3D HORROR RPG的形式打進市場，其中遊戲最特別的地方，就是號稱持有業界最高水準的CG畫像，能夠表現前所未有的真實感，但是截至現時為止詳細資料仍然不明，期待以後的續報！


※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

# 編者話

## 對老翻有話說的黑龍話

嘩！其實翻版實在是非常的可惡，不過，香港的所謂正版生產商也有一點兒的錯誤，就如在3月21日的「城市論壇」之上，陳XX導演所說的一番話實在使黑龍非常氣結，他說：「……其實大家每天也在免費的在電台、電視之上聲着和看着歌曲和MTV……」不過，事實上這些只是發行商為了「宣傳」自己的產品而作出的行為，為何要將這種的責任加在消費者的身上呢！而且，這些正版生產商大可以不派歌上台，不製作MTV，看看你們所推出的CD有多少人會買，請這些人不要在說着有違事實的說話，否則，你們便會由正面變成反面了！

此外，說到明星和歌星是否物有所值，WELL，這當然是市場主導，不過，這些所謂的市場價格其實也是他們自己訂出來的，事實非常簡單，如果這些產品真是值這個價格的話，消費者又怎會選擇翻版而放棄正版呢？製作人和歌手、明星理應自我反省一下，不要只顧說甚麼翻不對………

以上內容純屬個人意見，與本刊立場無關

## 等待愚人節的米奇

◆這次去日本真是百感交雜，由於這次之後相信會有好一段日子不能再去日本，所以在這整整一個星期，見了很多人，也見到很多事。

◆春天真是個變化得很快的季節，抑壓了一個冬季的事情一下子拼發出來，空氣中吹着一股新的風。剛收到一位朋友的電郵，說她要離開做了多年的公司。在此祝她前程萬里。

◆從日本回來的時候剛出了一本《玲音》的特刊，內容解譯了很多在刻中令人摸不着頭腦的事情，令米奇對玲音中毒更加深。下期就為大家介紹那本書。

◆再過幾天便是愚人節。愚人節的個特別的日子，有人被玩、有人玩別人，也有人自己玩自己，我想，那天是發生一些事的好日子吧。

## 趕稿中……J.J 話：

◆今次到東京遊戲展，遇上不少友刊編輯，得知最近外邊的世界原來每日也在改變中。

◆有讀者來信問及《SYPHON FILTER》攻略的MISSION 14，其實那版初段最重要的，是確定科學家與你將要殺死的敵人相距一定距離後才好下手，只要一看到科學家曾跑着離開，便代表你已經被發現了，至於所謂的關燈，其實是指用9MM手槍將燈泡射毀，並非是在某處可發現開關掣。

◆希望能盡快完成今期的稿件、約女朋友出來見見面……希望能有一個開心的星期天……希望……

## 高不可攀．非洲

最近喜歡感覺自己的心跳，因想起開心的事便會心跳、便會笑。會自己覺得渺茫而哭，也會因感到自己沒用而在心中泛起陣陣的刺痛，我很想跟人說出那一種遙不可及，追不到、碰不到的痛苦及無奈，只是說了又怎樣。我覺得自己太過自卑，我承認自己有所不及，只是時間真的不容許我做到什麼，或是我根本什麼也做不到，我很想令自己變得更強，將彼此之間的距離縮短。

SPECIAL THANKS：福田、阿正、FAT、理智、SING、KOTARO、AGENT．X、良牙助解燃眉之急。

## 完全墮入《F.F.8》的 MS 話——

◆首先很感謝米奇大人和丁丁君，他們在百忙中幫筆者買 Squall 的頸鏈，真的很多謝他們…因為實在太過喜歡那獅子頭的鏈嘴（^_^）。

◆近來連續數期都是製作《F.F.8》的攻略關係，不禁發覺自己愛上了遊戲中的世界，可是遊戲始終是遊戲，並不能用現實世界來相提並論。

◆近來工作繁多，有很多事要做；有很多事要想，在這思想交集的情況下，要如何才可以回復自我呢？

◆每個人都有屬於自己的人生路，在人生路上有時會與別的人同行，當發現前方的路非常崎嶇時，他們會不斷在旁鼓勵和激發你的鬥志，甚至說些令你安心向前衝去的說話，不過進入這崎嶇的路後，就會漸漸發覺旁邊的人棄你而去，最後只餘下自己一個；完成這條崎嶇的路。

## 福田君話…

基於某個緣故，筆者將原先打好的編者話洗掉…

甚麼也不想說，生命無常已切切實實地發生了…

希望大家能珍惜現在，因為有人想享受亦沒有緣份…

但願各位共勉之。祝你愉快。

P.S. 為甚麼呢？實在太遲了…

## KOTARO 的編者話

善惡到頭終有報

## 山寺良牙……

相信最近玩（做）得最過癮的該算是《電車GO！2》和《往北去》了！今雙週看來有極多特別事，不過心情極差，今期就此收鍵！




## AGENT X'S FILE EPISODE NO.:10-X01

首先，筆者要向《GAME PLUS》的四哥致歉！因為筆者所寫的《惡魔城 Dracula 默示錄》攻略中，實在有賴四哥的幫忙才能成事，故此特別向四哥說聲多謝！！

心情不佳，並非受其他人或事所影響，而是自尋煩惱。

有些事很想去做，但當真正行動時，又會左顧右盼、猶豫不決。這些全部均是筆者的缺點，想改變卻發現有心無力，並且再度猶豫下去。如此循環不息，結果，一事無成……

希望在鄉下的公公，身體能夠早日康復。

## 怪傑怪傑：

經過連續數天通宵工作後，筆者已相當疲倦，但亦都不能睡着，因為在這數天裏推出了不少「正」GAME、如有《THE HOUSE OF THE DEAD 2》實在非玩不可，不過太昂貴了，希望價格快點回落至5××元。




互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作 逢隔周五於互動電視上影

# 下回放映

## NEW GAMES OF 3/25~4/1

## PlayStation

### 3月25日



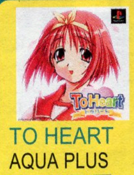
ONE
CAPCOM
5800 日圓
ACT



日本職業麻雀聯盟承認 手解麻雀 入門編
NAXAT
4800 日圓
TAB



PUZZLE MANIA 2
HUMAN
4800 日圓
PUZ



TO HEART
AQUA PLUS
6800 日圓
AVG



RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~
WARP SYSTEM
5800 日圓
ACT



THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
SNK
5800 日圓
FIG

洗拿 KART DUEL SPECIAL
GAPS 5800 日圓 RAC

DOSUKOI傳説
KSS 5800 日圓 SLG

SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇
TUNE SOFT 4800 日圓 AVG

三昧系列 往打高爾夫! TOURNAMENT LEADER
VICTOR SOFT 2500 日圓 SPT

S.C.A.R.S
UBI SOFT 5800 日圓 STG



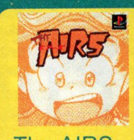
子育QUIZ MY ANGLE
NAMCO
5800 日圓
ETC



三昧系列 村越正海的爆釣 SEA BASS FISHING
VICTOR SOFT
3800 日圓
SPT



榎本加奈子之BOKE診斷GAME
ORASION
4800 日圓
ETC



The AIRS
PACK IN SOFT
5800 日圓
RPG



魔女們之睡眠-復活祭-
PACK IN SOFT 3800 日圓 AVG

TAB



Palor!PRO 7 彈珠實機模擬遊戲
日本 TELNET
5200 日圓
SLG



建設機械SIMULATOR 充滿KENKI
富士通電腦系統 5800 日圓 SLG

X-GAMES PRO BOARDER
ELECTRONIC ARTS SQUARE 5800 日圓 SPT



TEST DRIVE 5
CAPCOM
5800 日圓
RAC



SOUND NOVEL 弟切草~蘇生編
CHUN SOFT
3800 日圓
ETC

### 4月1日



倉庫番難問指南
UNBALANCE
4800 日圓
ETC



撞球re-mix BILLARDS MULTIPLE
ASCII
4800 日圓
SPT



往光輝的季節去
KID
6800 日圓
AVG

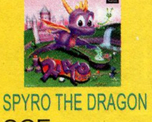
愛藏版 封神演義
KOEI
6800 日圓
SLG

信長之野望 將星錄 with POWER UP KID
KOEI
9800 日圓
SLG

競馬eight' 99春夏
SANGULILA 6400 日圓 SLG



心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩
KONAMI
5800 日圓
AVG



SPYRO THE DRAGON
SCE
5800 日圓
ACT



VIRTUAL競艇'99
日本物產
6800 日圓
SPT



LEADING JOCKEY' 99
HARVEST ONE
5800 日圓
SLG




SAGA FRONTIER 2
SQUARE
6800 日圓
RPG




R
FAB 4800 SLG
R（初回限定版）
FAB 6800 SLG



MEREMANOID
XING ENTERTAINMENT 價格未定 ACT



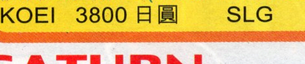
ELLEN
VISCO5
800 日圓
SLG



VIRUS THE BATTLE FIELD
POLYGRAM 4800 日圓 TAB



提督之決斷 III (KOEI THE BEST)
KOEI 3800 日圓 SLG




CLASSIC ROAD2
VICTOR SOFT
5800 日圓
SPT

## DREAMCAST

### 3月25日

MAVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HERO
CAPCOM 5800 日圓 FIG
三國誌 VI
KOEI 9800 日圓 SLG
信長之野望 將星錄 with POWER UP KID
KOEI 9800 日圓 SLG
BLUE STINGER
SEGA 5800 日圓 ACT
SUPERSPEED RACING
SEGA 5800 日圓 RAC
THE HOUSE OF THE DEAD 2
SEGA 5800 日圓 STG
THE HOUSE OF THE DEAD 2 (連DREAMCAST GUN版)
SEGA 7800 日圓 STG

### 4月1日

加米拉DREAM BATTLE
SEGA 2980 日圓 ETC
BUGGY HEAT
CRI 5800 日圓 RAC
GetBass
SEGA 5800 日圓 SLG
GetBass (連專用手掣版)
SEGA 9800 日圓 SLG

## NINTENDO 64

### 3月25日

實況 POWERFUL 棒球6
KONAMI 7800 日圓 SPT

### 3月26日

SUPER BOWLING
ATHENA 6800 日圓 SPT

## SATURN

### 3月25日

DERBY STALLION
ACSII 6800 日圓 SLG

### 4月1日

心跳回憶劇場系列VOL.3 出發之詩( SPECIAL BOX版)
KONAMI 8800 日圓 AVG




# 互動電視ITV一週年‧扭轉傳統嘉年華



互動遊戲誌 最強後盾 GAME PLAYERS G+PLUS X-ers

全力贈慶

iTV 1st Anniversary

有fun有game有獎品！

歌影視紅星齊壓陣

高手即場示範《DANCE DANCE REVOLUTION》包你睇到熱血沸騰

**全日恭候　闔府統請**

「互動電視」iTV一週年台慶，大搞生日狂歡扭傳統嘉年華，預埋你一家大細齊齊參加，由朝玩到晚！豐富節目多籮籮——歌星及影視紅人表演助陣，更有偶像簽名會，FANS不容錯過；DJ現場主持節目，好歌不停播；卡拉OK大賽擺下擂台等你大展歌喉；攤位遊戲過癮新奇，Dreamcast、PlayStation、NEOGEO POCKET Color、Wonder Swan等TV Games個個啱玩；免費派發精美禮品，仲大獎抽，大家開心！「互動電視」Itv一週年台慶嘉年華咁多精采節目，你點可以唔到！？

**日期：1999年3月28日（星期日）**
**時間：上午11:30至晚上7:00**
**地點：香港灣仔會議展覽中心舊翼7A展覽廳**

**扭轉傳統睇法**
**24小時申請熱線**
**1833 233**
http://www.itvhk.com

節目如有更改，恕不另行通知。

潛入

暗殺

狙擊

拯救

戰爭

火拼

極秘

危機

脱出

襲擊

任務內容：公開全20 MISSION地圖連攻略資料

執行日期：1999年3月20日

行動代號

SYPHON FILTER完全特工手冊

遊戲誌3月別冊VOL.19

作戰開始